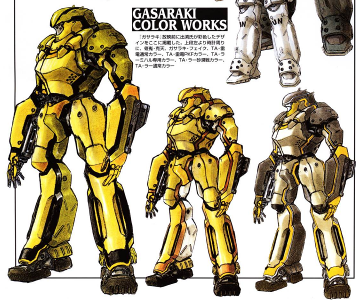

YUTAKA
IZUBUCHI
DESIGN WORKS 1
REALISTIC WORLD

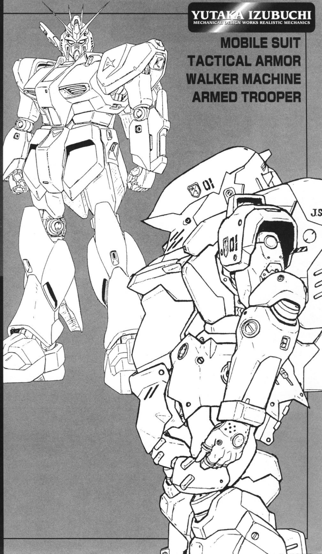


GASARAKI COLOR WORKS

「ガサラキ」放映前に出渕氏が彩色したデザインをここに掲載した。上段左より時計周りに、骨嵬・克天、ガサラキ・フェイク、TA・雷電通常カラー、TA・雷電PKFカラー、TA・ラーミハル専用カラー、TA・ラー砂漠戦カラー、TA・ラー通常カラー



CATEGORY:1 ROBOT

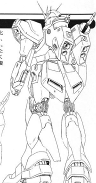


νガンダム「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」

MOBILE SUIT

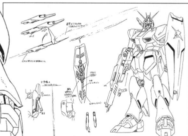
REAR VIEW

背部のデザインも、大型化していたバックパックから、シンプルな物になっている。スラスター系統が小型化したことで、ガンダム特有のふくらはぎの柔らかいラインが復活しているのも特徴的。



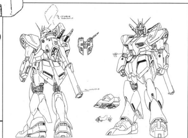
兵器

νガンダムの武器。こちらも「ZZ」までにみられた内蔵式ではなく、手持ちにしたことによってより「巨大な歩兵」というモビルスーツ当初のイメージに近づけることに成功している。



FRONT VIEW

『Z』、『ZZ』で恐竜的進化を遂げてきたモビルスーツのラインから一転し、シンプルなラインで構成されているνガンダム。初代ガンダムのデザインを自分が行った結果こうなったという出渕氏の言葉通り、脚部、胸部などに初代ガンダムの面影を色濃く残している。当時は諸事情によりデザインする時間が非常に制限されており、サンライズ企画室に在籍していた鈴木雅久氏ら若手デザイナーがアイデアを出し、それを出渕氏に提示するという珍しい経緯でデザインされたものである。



フィンファンネル

他のモビルスーツとは一線を画するデザインであるこのファンネルは、監督の富野由悠季の提案であった「マントのようなもの」をコンセプトにデザインされている。デザインの原型を作ったのは当時サンライズ企画室にいたデザイナー・鈴木雅久氏で、そのラフを基に出渕氏がデザインしたのが上図の形である。

フィンファンネル展開

ファンネル装着状態とジョイント部分。当初は戸板のような物を背負った形だったが、はためくマントというイメージに、より近づけるために各ファンネルの位置をずらし、現在の形に決定した。

COMMENT

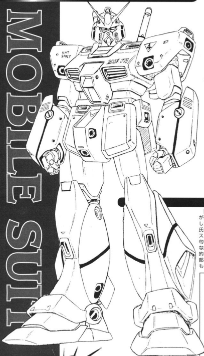
νガンダムは、自分の線でファーストガンダムを描いたらこうなるというデザインですね。ガンダムってすでに完成したデザインなんで、変にいじるよりはアレンジ程度に止めておいたほうがいいと思ったわけです。そういう考えなんで新しいコンセプトを持ち込んでないわけで、ちょっとスタンダード過ぎたデザインかなと今は思ってますね。

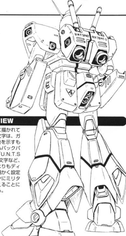
【頭部】

ガンダムNT-1"アレックス"

「機動戦士ガンダム　ポケットの中の戦争」

MOBILE SUIT



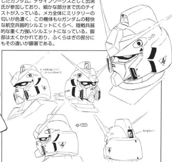


REAR VIEW

背部や肩に描かれている「4」の文字は、ガンダム4号機を示すもので、他にもバックパックにある「U.N.T.SPACEY」の文字など、「逆シャア」よりもディティールを細かく設定し、デザインにミリタリー感を与えることに成功している。

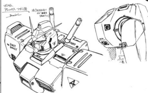
FRONT VIEW

「逆襲のシャア」の作業終了後、すぐに製作が開始されたOVAシリーズ「0080」に登場したガンダム。デザインワークスとして出渕氏が参加しており、細かな部分まで氏のテイストが入っている。メカ全体にミリタリーの匂いが色濃く、この機体もυガンダムの軽快な航空兵器的シルエットにくらべ、陸戦兵器的な重く力強いシルエットになっている。脚部は太くかかれており、ふくらはぎの部分にもその違いが顕著である。



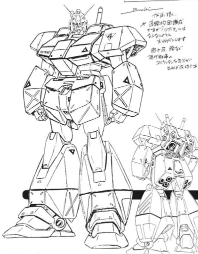
COMMENT

普通のガンダムなんですけど、もうυガンダム描いていたんで、若干直線を多用してふくらはぎの部分をなくしたんです。面構成とかは変えずに、重量感を出してみたという代物です。ふくらはぎがあるともっとガンダムっぽくなりますけど。チョバムは監督の指示があったからデザインしたんですけど、ガンダムが登場するインパクトを増すために、カッコ悪いハリボテのようなデザインにしました。



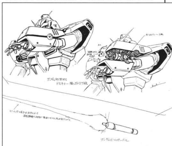
頭部&俯瞰図

俯瞰したアレックスと、腰部分のディティール。こうしてみると、全体が四角いパーツ構成になっているのがわかる。「Z」以降に登場するアポジモーターが各所に配置されており、これも作品の間を繋ぐデザインになっている。



ガトリング＆ビーム・サーベル

『0080』においてガンダムは敵役である。そのために、敵役であるということを印象づけるため、ある意味、卑怯な兵器である隠し武器を腕部に内蔵している。映像的なインパクトをつけるため、出渕氏がビーム兵器ではなく、実弾兵器を搭載することを提案し、現在の形になった。

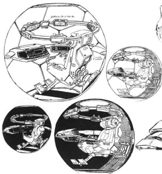


チョバムアーマー

NT-1の全身を覆う偽装装甲。スマートな本体のインパクトを増すために、あえてダンボール箱のような不格好な装甲にデザインしている。後年、OVA『0083』に登場するジム・キャノンIIが同様の装甲を備えている。ちなみに、チョバム装甲というのは出渕氏が暫定的につけた呼び名であったが、後に正式名称となった。

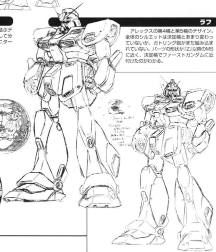
コクピット

リニアシート式の「Z」とモニター式の「ファースト」を結ぶデザインになっており、リニアシートに移行する前の技術として分割式のモニターが付けられている。考案者は出渕氏で、モニターの配置はサッカーボールを参考にされている。



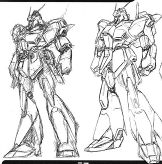
ラフ

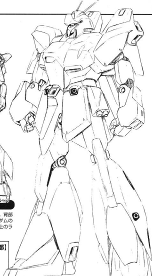
アレックスの第4稿と第5稿のデザイン。全体のシルエットは決定稿とあまり変わっていないが、ガトリング砲がまだ組み込まれていない。パーツの形状が「Z」以降のMSに近く、決定稿でファーストガンダムに近付けたのがわかる。



リ・ガズィ「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」

MOBILE

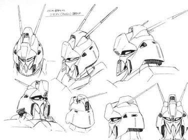




ラフ

Zガンダムの簡易量産型として設計されたという設定のリ・ガズィ。背部の大型ウィングの排除、線の減少などを行い、シャープだったZガンダムのデザインから一転して、曲線的なデザインへと変わっている。なお、上のラフはアムロ専用機のもので、頭部などが微妙に違っている。

【頭部】

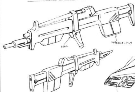


没ラフ



リ・ガズィのデザインを煮詰めるまでに描かれたラフの一点。頭部などがかなり違っているが、各部にZガンダムのパーツが多数残され、特に肩の部分はそのままのデザインが残っている。

【兵器】



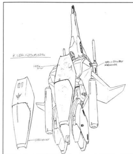


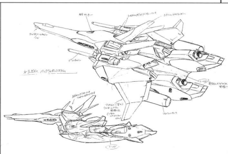
COMMENT

リ・ガズィはZガンダムの簡易版みたいな物をというので描いたんです。元のデザインが書き込みの多い物だったんで、線を減らし、シルエット的な力強さを排除していきました。BWシステムは永野(護)くんが描いていて、そこからウェーブライダー型にもっていったんです。ジェガンの劇中でのバックパックは鈴木雅久くんのデザインを採用したと思います。

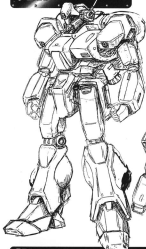
バックウェポンシステム

Zガンダムのウェイブライダーにあたるバックウェポンシステムは、出渕氏がデザインを引き受ける前にすでに考案されていた。ただし、その時点では飛行形態ではなかったため、よりウェイブライダーに近づけるために現在のデザインにリファインされた。

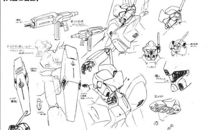


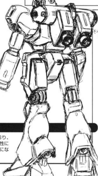


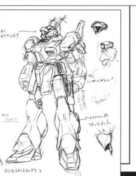
ジェガン 「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」



【兵器&各部】



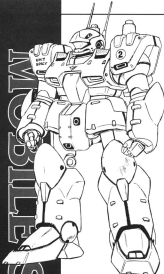


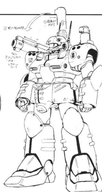


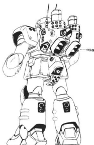
ラフ

各部パーツを排除し、シンプルなシルエットになっており、連邦の代表的量産機ジムのデザインとはまた別系統の方向性に展開している。ラフの段階では後部バックパックが大きめになっているが、決定稿ではスラスターが一基に変更された。

MOBILE SUIT







量産型ガンキャノン「ポケットの中の戦争」

「0080」劇中において登場したMSの一体。『ガンダム』で登場したMSガンキャノンのバリエーションである。円筒形の太い手足や厚い装甲板など、ガンキャノンタイプ特有の重量感あるデザインになっている。肩のキャノン砲が収納可能などギミックも多く、頭部の補強バーや肩アーマーの穴など出渕氏らしい細かなディテールが面白い。

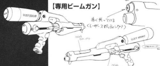
ジム・コマンド「ポケットの中の戦争」

同じく「0080」のMS。1年戦争の代表的量産機ジムのバリエーションであるが、頭部やバックパックの形状が大きく違い、胸部などにアレックスとの共通部分が見られる。通常のジムにくらべて胸が厚く手足が短くなっており、「0080」での連邦MSは、ほぼこのバランスになっている。宇宙仕様と地上仕様の2タイプがあるが、武器とバックパック以外に違いはない。

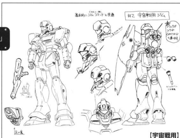


【専用マシンガン】

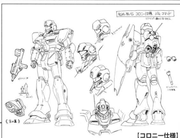




【専用ビームガン】



【宇宙戦用】



【コロニー仕様】

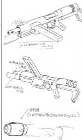
ジム・スナイパーカスタム「ポケットの中の戦争」

劇中を見れば分かるとおり、ファンへのサービスカットとして数シーンのみ登場したMSである。MSVのジム・スナイパーカスタムの出渕版であり、肘やスネの部分にいわゆるブチ穴が空けられており、狙撃スコープなどのギミックも充実している。右図の書き込みにあるとおり、バックパックは『Z』で登場したMSネモに近いデザインになっており、『Z』と『ガンダム』を繋ぐデザインになるように意図されたことがわかる。

寒冷地仕様ジム「ポケットの中の戦争」

寒冷地仕様のMS。他のジムタイプに比べて、最も『ガンダム』のジムに近い頭部をしている。プロポーション的な変更はあるものの、脚部、腕部に大きな差異は見られない。

【専用マシンガン】



アクアGM(未登場)

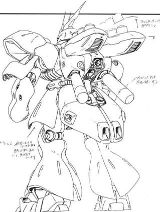
出渕氏がラフ段階まで起こしたMS。名前からも分かるように水中用のジムである。頭部にシュノーケルを装備し、股間の部分にカメラアイがついているなど、コンセプト的に面白いデザインになっている。残念ながらこのMSは劇中には登場せず、幻のデザインとしてお蔵入りしている。

COMMENT

これはジムたくさん描いてみようかなという感じで描いていきました。ジムの元が『宇宙の戦士』のパワードスーツが基本になっているから、あそこからフィードバックして僕なりの解釈を加えてやろうと思っただけです。ジム・スナイパーカスタムとガンキャノンはサービスですね(笑)。『0080』はMSが大活躍する話じゃないだけに、種類は多くデザインしてみたんです。

サザビー「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」





FRONT & REAR VIEW

「逆襲のシャア」において、シャア・アズナブルが搭乗するモビルスーツ。西洋甲冑に造詣の深い出渕氏らしく、各装甲パーツに甲冑的な要素が取り入れられ、重モビルスーツとして力強いシルエットを形成している。腰部アーマーにペイントされているマークはシャアの本名である「キャスバル・レム・ダイクン」のイニシャルC・Dをデザイン化したもので、頭部のデザインはシャアのヘルメットと百式の顔がモチーフである。

【頭部】







【コクピット ギミック】











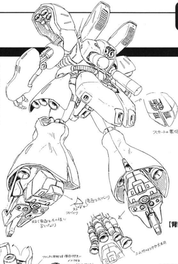


COMMENT

今みると微妙にパースが狂っていてはずかしいですけどね（笑）。いままでシャアの乗ってきた機体の集大成として考えたんですよ。重MSということで、『Z』に出てきたジ・Oの雰囲気を入れて、いいとこ取りのMSにしようと思ったんですよ。コクピットが頭部についてるのは富野監督からの指示だったんですけど、サザビーは顔を小さくしたんで、実際のサイズを考えるとガンダムよりもすごく大きいんですよ。でも、劇中では両者の大きさに差はないですよね。

各部ギミック

サザビーの背部デザイン。よく見るとバーニアの数が予想以上に多いのに気づく。重量のあるサザビーが高機動で動くためには当然必要な物だが、ほとんどが装甲に覆われており、甲冑的な外観を損なわないように配置されている。脚部のツメの部分は、スタッフサイドからの指示で、各MSにつけられていた。



【背部】

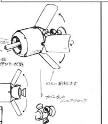


【肩部】



【腰部】



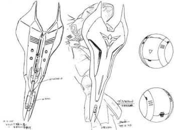


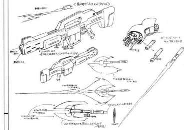
ファンネル

『Z』などで使用された漏斗型のファンネルとは違い、爆雷のような外観をもっている。発射した時に羽が開くというギミックは、ファンネルが動いた時に、より面白く演出しやすいようにと出渕氏が考え出した。ファンネルラックの発射ギミックなど、凝った機構になっているが、残念ながら劇中では登場しない。

兵器

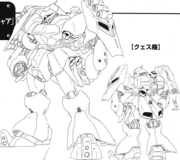
サザビーの兵器も、他のMSと同じく手持ち式の武器が多い。特にライフルは、キャリングハンドルや、ポンプアクションの機構など、様々な銃器のパーツが組み合わされたデザインになっている。ビーム・サーベルがヒート・ホークに変わる機構などは、シャア専用ザクの武器に対してのオマージュであろうか。



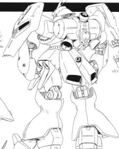


ヤクト・ドーガ「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」

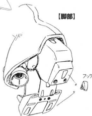
MOBILE SUIT



FRONT & REAR VIEW

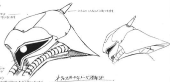


シャア率いるネオ・ジオンのニュータイプ専用MSのデザイン。サザビーに比べ、やや軽量な印象を受けるが、サザビーと同じく西洋甲冑のイメージを色濃く取り入れてデザインされている。ベースは量産機であるギラ・ドーガということで、各部に共通点があるが、ファンネルなどの武装の追加に伴い、バーニアの大型化、全体的にボリュームアップなどによって、別系統の機体のような変貌を遂げた。ヤクト（狩人）の名称通り、攻撃的なシルエットをもつ、出渕氏お気に入りの一体である。



各部ギミック

ギュネイ、クェス両機の頭部のUPと脚部のツメのデザイン。ギュネイ機の目のペイントは、モノアイの部分が口に見えるような位置になっている。猛禽類のように見えるが、ローマのガレー船をイメージしたということである。クェス機は大型の角もなく、女性っぽいすっきりとした頭部になっている。



【頭部】

ファンネル

肩にマウントされたサザビーと同種のファンネル。背部に搭載しないことでサザビーとの差別化をはかり、デザイン的なバリエーションを持たせることに成功している。ヤクト・ドーガのファンネルの発射シーンが劇中にあることからも、演出上で評価されたことがわかる。

COMMENT

ヤクト・ドーガは最初サイコ・ドーガという名称だったんですよ。新MAをサイコ・ドーガにしようということになって、僕がMS駆逐型MSということでヤクトとつけたんですね。結局、MAにもサイコ・ドーガの名称は使われなかったですね。デザインラインとして、自分のクセみたいな物を一番入れたデザインですね。だから、自分の好みを出した分だけ、いつものMSのラインとは違うのもヤクト・ドーガなんですよね。

兵器

ニュータイプの少女・クェスが父親殺しに使用する大型火器と通常の兵器のデザイン稿。父殺しというシーンのインパクトを増すために、あえて重火力のガトリングガンをクェスの武器に選んでいる。通常ではありえないビームのマズルフラッシュもそのための演出として出渕氏がデザインに組み入れた。

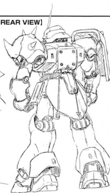
【ビーム・アサルトライフル】

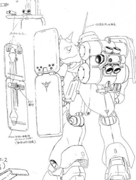
【メガ・ガトリングガン】

MOBILE SUIT

【頭部】

【兵装無しREAR VIEW】

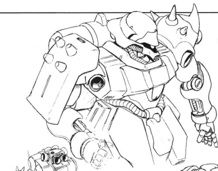




ビームマシンガン用
エネルギーマガジンケース
(取り出し方)

FRONT & REAR VIEW

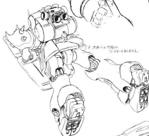
ネオ・ジオンの主力MS。「ガンダム」の量産型MSの代表・量産型ザクの直系としてデザインされており、ショルダーアーマーや、ショルダーシールドなどに量産型ザクの特徴を色濃く残している。第2次大戦におけるドイツ軍の歩兵がモチーフになっており、宇宙が主な戦場ではあったが、野戦的なデザインになっている。頭部などにそのイメージは色濃く残っており、バックパックも背嚢のイメージが強いデザインになっている。



ポージング・ギミック

ギラ・ドーガのデザインは『ZZ』で登場した同じザク系であるザクⅢに比べると、クラシックなイメージが強い。『ZZ』のシャープな線が減り、曲線が増えたため、ザク本来のシルエットが復活した形になっており、シンプルながら、力強いイメージのあるデザインになっている。

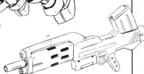




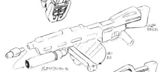


兵器

ギラ・ドーガの武装もドイツ歩兵にモチーフを得ているらしく、実銃のギミックを数多く備えている。後に、『0080』において同様のアプローチをしており、実銃をモチーフにアレンジを加え、その世界観にあった武器に変えてしまう出渕氏ならではのアプローチが発揮されている。



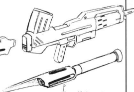
【小隊長用ビーム・マシンガン】

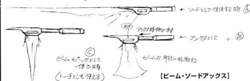




【一般兵用ビーム・マシンガン】







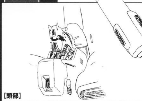
【ビーム・ソードアックス】

COMMENT

ドイツ軍ヘルメットを被ったザクという感じでわかりやすくデザインしました。ネオ・ジオンは弱小だし、資金難の組織なんであんまり高級なMSは持てないだろう。だったら、ザク系に落ちつくんじゃないかと考えたわけです。MSは巨人兵士というイメージだったんで、武器は手持ちだと思ってこういう武器にしました。

α・アジール「逆襲のシャア」

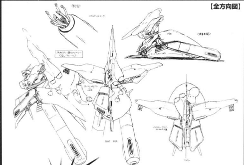
ネオ・ジオンの超巨大MAのデザイン。企画当初はこのMAの登場は予定されていなかったが、出渕氏の要望で採用された。ちゃんとした腕部を持たず、脚部もないなど、MAとしての異形感を出すために試行錯誤された結果、このようなデザインになった。スケール感を出すために、巨大なプロペラントタンクがついている。



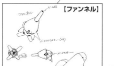
【頭部】

頭部

頭部のデザイン。頭部に関しては、この形に到達するまでに幾度もデザインが変更されている。富野監督のメモには女性的なイメージを加えることと記載されており、その試行錯誤の結果が、現在の頭部である。



【全方向図】



【ファンネル】

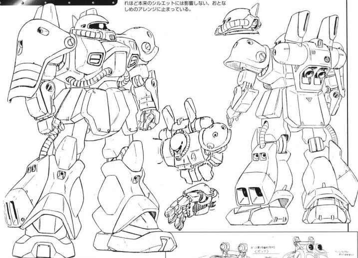
【輸送時】

COMMENT

映画のラストの華はMAでしょうというかたちで、こちらが勝手に作ったものですね。ネオ・ジオングという名前つけて描いたのがこれですね。胴体は変更してませんが、頭部はかなり描き直しましたね。ファンネルの形が他のMSと違うんですけど、スカートにトゲが生えているようにしたかったんです。優美にしてしまうとスケール感が出ないんで、部分部分の固まりみたいなところを意識しましたね。

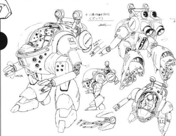
ホビーハイザック「逆襲のシャア」

元のデザインは『Z』で登場したハイザックであるが、胸部がボリュームアップされ、スラスターの数も増えているなど変更点はあるものの、それほど本来のシルエットには影響しない、おとなしめのアレンジに止まっている。



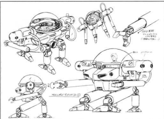
ズック

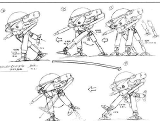
作業用プチMS。深海作業用の潜水スーツがデザインモチーフになっていると思われる。機体の各所にいわゆる"プチ穴"が空いているが、これは作画スタッフが空けたものである。なお、名称のズックは、運動靴のズックからとっている。



メッド

作業用プチMS。こちらの名称はヘルメットが元になっている。半球ドームに包まれたコクピット、4足で歩行するなど、遊びがはいったデザインになっている。胸の部分が連邦系MSに似ているのも特徴。

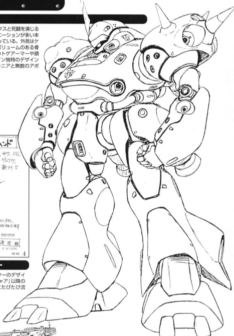




MOBILE SUIT

FRONT VIEW

『0080』後半において、アレックスと死闘を演じるMS。『ガンダム』MSからのバリエーションが多い本作では唯一のオリジナルMSになっている。外見はケンプファー（闘士）の名前通り、ボリュームのある骨太なデザインになっており、肩のトゲアーマーや頭部のツノ、モノアイといったジオン独特のデザインラインを踏襲しつつ、大型のバーニアと無数のアポジモーターが特徴的である。

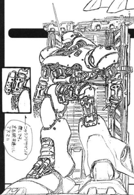


ガンダム
- WAR IN THE POCKET -
MSマニュピレータ・ハンド
《ジオン軍共通》
ザク、ドム
ゲルググ、
新M・S
＊ 運動量が多ばではのに対し、全体的に曲線で構成ぶめて得す
880918
決定稿
© SUNRISE
MM 4

マニュピレーター

ジオン軍共通のマニュピレーターのデザイン。連邦のものも存在し、『逆シャア』以降のビデオシリーズに出てくるMSにたびたび流用されている。

解体図ラフ

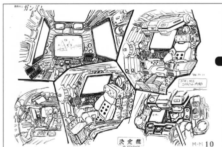


ケンプファーの解体図のラフ。右腕の部分に何かパーツがついているがこれの正体は不明である。各部分にある、腰部分のパイプがジオン系MSのパイプになっており、その上から装甲を被せているということがわかる。

COMMENT

武器をたくさんつけるというのは監督の指示で、武器の装着自体は明貴くんがやったんですよ。ケンプファーという名前は僕がつけたんですけど、これは機動力を持たせるかわりに、装甲を薄くしているんですよ。武装をたくさんつける分、装甲を減らして機動性を確保する、設計思想は日本の戦闘機に近いものなんですよ。攻撃だけで防御は考えてない、強襲突破用MSですね。





REAR & SIDE VIEW

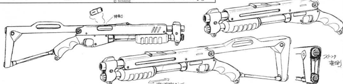
ケンプファーの背部と側面、上体部のデザイン。背部、股、足首についている大型バーニアがこの機体の高機動性を物語っている。肩、腕などの部分は重厚に太くデザインされているものの、股や上腕などは細めにデザインされている。これは重厚なフォルムながら、実は装甲が薄いという特徴を出すためのメリハリをつけた結果だろう。

コクピット内部

ケンプファーを含めたジオン系MSのコクピット内部のラフ。兵器のコクピットらしく、かなり狭いレイアウトになっている。モニターやスティックの配置などに、「ガンダム」のコクピットの名残がある。シートやペダル部分に軽量化の穴が空いているのが出渕氏らしい。

専用ショットガン

ケンプファーの専用ショットガン。シリーズを通して、ショットガンという兵器が登場したのが初めてである。ストックの形状や排莢のギミックなど、今までのガンダムでの銃器とは違ったデザインになっている。



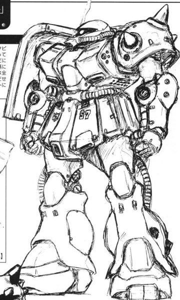
MOBILE SUIT

FRONT VIEW

いうまでもなく名機ザクのバリエーション。頭部やコクピット周りが『ガンダム』での量産型ザクとは大きく変わっている。この前年にデザインされたギラ・ドーガと腰部などに共通点が多く、頭部のラフにある通り、ギラ・ドーガの基になったMSと書かれている。胸部がいままでのザク系とは全く違い、『Z』でのハイザックに比較的近いラインを見いだせる。頭部のバリエーションは、ドイツ軍歩兵のヘルメットにモチーフを得ており、その点もギラ・ドーガと共通する。



【頭部】





ラフ

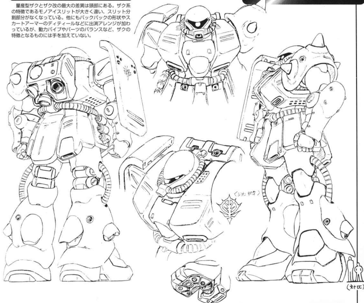
ザク改のラフ。この段階では、プロポーションや股間の部分に多少のアレンジはあるものの、ほぼ量産型ザクのデザインのままで、ザクのバリエーションというよりはザクそのものというイメージが強い。

COMMENT

ガンダムのビデオはこんなに続くとは思わなかったんで、好き勝手やって逃げきれるかなと思ったんですけどね(笑)。だから少し走りすぎたかなという気持ちがあるんです。『0083』でのカトキくんのほうがザクの持ち味は拾っていましたね。モノアイの枠を無くしてみたんですけど、あれはあったほうがよかったですね。色はもう少しザク色にしてほしかったな、緑が濃すぎるんですよね。

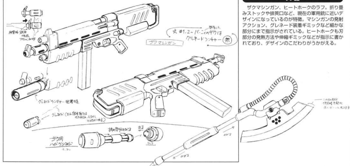
REAR & SIDE VIEW

量産型ザクとザク改の最大の差異は頭部にある。ザク系の特徴であるモノアイスリットが大きく違い、スリット分割部分がなくなっている。他にもバックパックの形状やスカートアーマーのディティールなどに出渕アレンジが加わっているが、動力パイプやパーツのバランスなど、ザクの特徴となるものには手を加えていない。



兵器

ザクマシンガン、ヒートホークのラフ。折り畳みストックや排莢口など、現在の軍用銃に近いデザインになっているのが特徴。マシンガンの発射アクション、グレネード装着ギミックなど細かな部分にまで指示がされている。ヒートホークも刃部分の発熱方法や伸縮ギミックなどが指示に書かれており、デザインのこだわりがうかがえる。

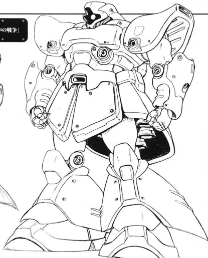


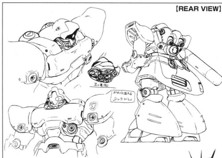
MOBILE SUIT

リック・ドムⅡ「ポケットの中の戦争」



【ラフ】

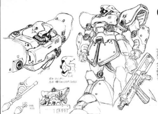




【REAR VIEW】

FRONT VIEW

「ガンダム」で登場したMS、リック・ドムのバリエーションである。劇中ではわずかな登場シーンしかないが、ファンサービスとして特別にデザインされた。元々重MSの代表であるこの機体に、さらに重厚さを付加させるため、装甲板の厚さを強調するため、直線のラインを増加。鉄板の固まり的な無骨さをデザインに加えている。しかし、ただ直線的なデザインをするだけに止まらず、ドム独特の曲線的なパーツの組み合わせをデザインの中に残しているのはさすがと言うべきだろう。



ラフ

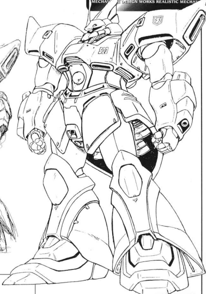
リック・ドムⅡの背部と頭部上体部の決定稿とラフ。全面の無骨なシルエットとは対照的に、スカートや脚など、曲線の多い仕上がりになっている。こういった柔らかな曲線は、出渕氏のデザインではよく見られ、デザインの特徴ともなっており、このリック・ドムⅡもその特徴がよく出たシルエットになっている。

COMMENT

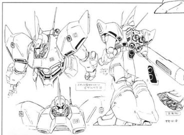
今見るとこのころのデザインは、パースに幅があるなって感じるんですよ。特にドムにはその気持ちが強くて、肩を少し小さくしたほうが全体のシルエットがもっとよくなったと思います。ゲルググに関しては、元のゲルググが好きじゃなかったんで、かなり手を加えてゲルググというよりもガルバルディを意識してましたね。

ゲルググJ「ポケットの中の戦争」



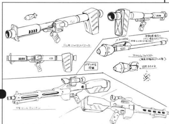


【ラフ】



FRONT VIEW

ゲルググのバリエーション。『ガンダム』で登場したゲルググと大きく違うのは頭部のバランスであろう。モノアイスリットからトサカの形状までゲルググのイメージこそ壊していないが、かなり手が加えられている。胴体も同様で胸部のボリュームアップはもちろん、腰部分のバランスの調整、脚部ラインの追加など全体的にバランスの調整がなされており、『0080』におけるジオン系でもっとも手の入ったMSになっている。



REAR VIEW

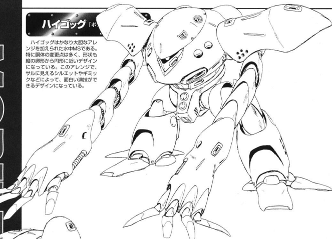
ゲルググJの背部は、リック・ドムⅡとは違い、直線で構成されたデザインになっている。脚や腕などパーツの大きさ自体はドムとそう違いはないが、線の構成によって、ドムよりもシャープで鋭角的なシルエットを作り上げている。線の使い方で同じ大きさのパーツでも全然印象が違うという、いい例である。

兵器

リック・ドム、ゲルググの使用する武器。大型ビームマシンガンの銃架や、スツルムファウストなど野戦向きの兵器が特徴的である。この作品でのジオン＝ドイツ軍的なイメージを象徴するかのように、ドイツ軍色の強いデザインになっている。

ハイゴッグ「ポ

ハイゴッグはかなり大胆なアレンジを加えられた水中MSである。特に胴体の変更点は多く、形状も縦の卵形から円形に近いデザインになっている。このアレンジで、サルに見えるシルエットやギミックなどによって、面白い演技ができるデザインになっている。

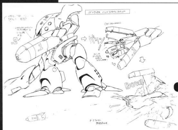


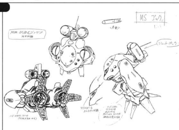
【腕カバーをおろした状態】



水中形態

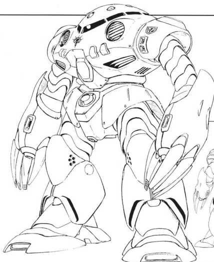
水中形態のハイゴッグ。腕を折り畳むギミックはゴッグのままだが肩も可動し、背部に取り付けられたジェット・パックや開いた脚部など、ゴッグとは全く違うシルエットになっている。





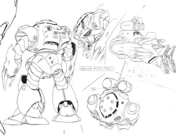
ハンド・ミサイル・ユニット

ハンド・ミサイル・ユニット。外観はただの丸い筒だが、中から大型のミサイルが飛び出すという隠し玉的なギミックである。ミサイル発射時のガスの噴射エフェクトや、開閉ギミックなどにも腐心のあとが見られる。



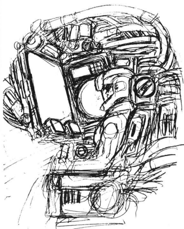
ズゴックE「ポケットの中の戦争」

水中MSズゴックのバリエーション。各部装甲や排気口の追加、下腕部の大型化などがデザイン上の特徴である。ハイゴッグの大胆なアレンジとは対照的に、各パーツバランスの見直しや、ディティールの追加など、細かな仕事が目を引くのがこのズゴックEである。アレンジが細かな部分に止まった結果、若干おとなしいデザインになった。



潜航形態

ズゴックEの背面と水中形態。そのシルエットはズゴックのものと酷似しているものの、肩アーマーの追加などによって、より無骨な兵器としてのシルエットになっている。追加装備であるバックパックにも整流板やソナーアンテナなど、細かなディティールがなされており、潜水艦や魚雷などを参考にデザインされたものと思われる。



COMMENT

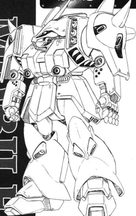
ハイゴッグは「0080」のMSで僕が一番自信のあるデザインですね。腕の部分は「ZZ」のカプールのラインを進めて自分のコンセプトをいれた感じです。このぐらいのキャラクターのほうが芝居させるうえで面白い。人型から少し離れている水中MSだから許されたデザインですけどね。ズゴックは最初から洗練されたデザインなんでイメージは残すようにしました。

コクピット

水中用MSのコクピットのラフ。他のジオンMSとレイアウトは変わらないが、パイプ等を増加することによって内部がより狭く見えるようにデザインされている。潜望鏡などがついていることから、潜水艦の艦橋をイメージしているのがよくわかる。

MOBILE SUIT

ガルスJ「機動戦士ガンダムZZ」





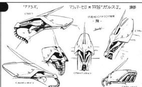
【ラフ】



頭部

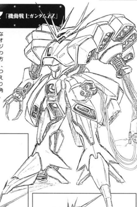
「ガンダムZZ」に登場したネオ・ジオン軍のMS。モノアイと動力パイプに特徴のあるデザインである。

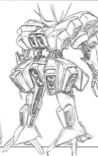
デザインを担当していた伸童舎に当初はクリンアップを依頼していたが、イメージがうまく伝わらず、頭部だけ、出渕氏がクリンアップした。

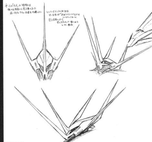


ハンマハンマ「機動戦士ガンダムZZ」

オールレンジ攻撃が可能なMSハンマハンマ。同じくオールレンジ攻撃可能なMSジオングをイメージしたと思われ、腰のアーマーの広がり方や、両腕の有線サイコミュ、頭部のラフデザインのひとつなどにその痕跡がうかがえる。劇中で登場したものよりも、各部がシャープで、鋭角的なデザインになっている。







【頭部】



【頭部ラフ】



【ラフ】

バウ「機動戦士ガンダムZZ」

ネオ・ジオン軍の分離可変MS。パーツのエッジが鋭く、Zガンダムにシルエットが近い。腰のアーマーに描かれた「龍飛」の文字は富野監督の指示で、作画泣かせの文字である。

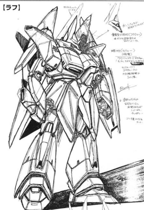
【頭部&兵装】



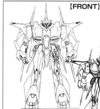
【ラフ】



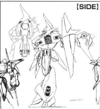
【ラフ】



【FRONT】



【SIDE】

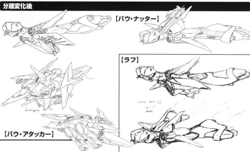


【ラフ】



【ラフ】

分離変化後



【バウ・ナッター】

【ラフ】

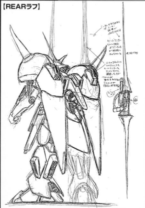
【バウ・アタッカー】

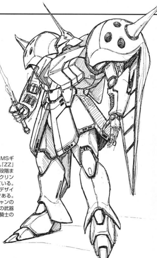
COMMENT

「ZZ」は、いきなり放送することが決まったんで、時間がほとんどなかったんです。それでもコンペをやったからほんとに時間がなくて、勢いに任せて描いた記憶がありますね。僕がやったのはラフだけでクリンアップは藤田くんや明貴くんといった他のデザイナーさんにお任せしてました。でも、クリンアップした人によってラフのとらえ方が違っていて、ガルスJの頭部やバウとかは最後まで僕がクリンアップまでやりました。

R・ジャジャ「機動戦士ガンダムZZ」

【REARラフ】





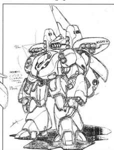
『ガンダム』で登場したMSギャンの発展後継機のラフ。『ZZ』において出渕氏は、ラフ段階までの作業になっており、クリンアップは伸童舎が行っている。劇中で登場したものとはデザインが違うのはそのためである。ラフでは、頭部などにギャンの面影が残っており、専用の武器も槍型をしているなど、騎士のイメージを色濃く残す。

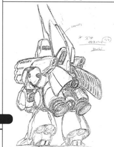
SUIT

ズサ「機動戦士ガンダムZZ」

圧倒的な火力をもつMSズサ。背部のラフを見て気づくと思うが、「Z」で登場したMS・メタスにシルエットが似ている。頭部にある目のペイントは、劇中には登場せず、後にヤクト・ドーガに生かされることになる。





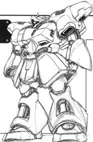


デザイン決定前のラフ。そのため、名称はソノスになっている。

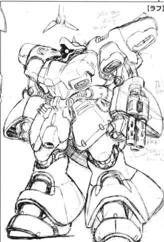
ラフ

ドライセン「機動戦士ガンダムZZ」

ネオ・ジオンのドム系MS。胸のボリュームや手足の太さ、薙刀のような武器が傭兵のような印象を与える。腕部の無骨なカノン砲と丸みのある分厚い装甲が、重MSの印象をさらに強めている。同じドム系のリック・ドムⅡと比べると、パーツが大きく、プロポーションもかなり違うのがわかって興味深い。



【ラフ】



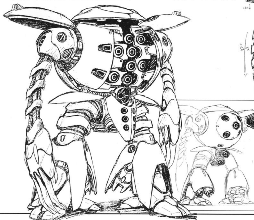
COMMENT

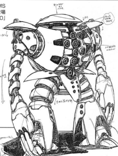
R・ジャジャはスマートなイメージで描いたんですけど、劇中ではイメージ違ってますよね。ズサは、後方支援機ということで、こういうのもいいかなと思ってミサイルをつけたんです。カプールは巨大ハロのイメージで描いたんですよ。でも、劇中では青く塗られていてハロには見えないんですよね。だから、「∀」でハロと同じ色に塗られて登場したときはうれしかったですね。



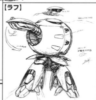
カプール「機動戦士ガンダムZZ」

ジオン版ハロのイメージでデザインされた水中MSである。「ZZ」での機体色は青だが、後に「∀」で登場した時はハロと同じ色にされている。各部に「0080」のハイゴッグとの共通点が多いデザインである。





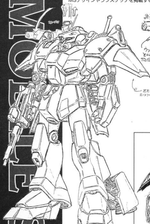
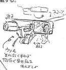
【ラフ】

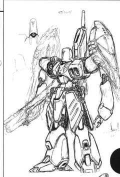


ラフデザイン「機動戦士ガンダムシリーズ」

ここでは『ZZ』、『逆シャア』で惜しくも採用されなかったMSデザインやラフスケッチを掲載する。

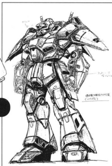
MOBILE SUIT

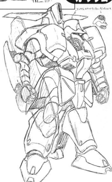





ネオ・ジオンの主力MSガザの後継機のデザイン案である。下図のデザインはガ・ゾウムに転用されており、肩や背中のシルエットが特徴的である。頭頂部にロケットランチャーを装備させようという書き込みがある。

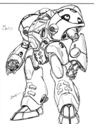
ガザ&ガ・ゾウム





ハイパス

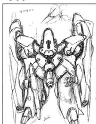
『ZZ』で連邦軍の次期主力MSとしてデザインされた機体。『Z』に登場したディジェの色を残しつつ、新たな方向性を模索したデザインだが、劇中に登場することはなかった。



フォック

バーニアの大きさ、数から見ても高機動型であるのが見て取れる。マントを羽織ったようなシルエットなど、面白みがあるが結局劇中に登場はしなかった。



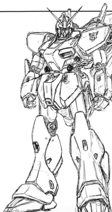


ヌバ

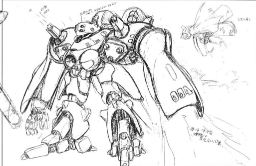
近接戦向きの重厚ながら曲線的なラインをもっており、ガンダムの年代よりも、未来的な印象を受けるデザインである。

重攻撃MS

大口径の砲門を腹部に装備した重攻撃MS。可変機構を備えることになっていたようだが、惜しくも選考外となった。



HSガンダム（νガンダム）



名称不明MS

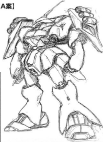
シルエットや武装の多さなど、個性的な外観をもっているが、こちらも登場することはなかった。

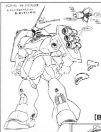
サイコ・ドーガ（α・アジール）

α・アジールの頭部ラフ。この段階での名称はネオ・ジオングで、このような頭部も試作された。



【A案】





【B案】

ヤクト・ドーガ

ヤクト・ドーガのラフ案。A案はキュベレイ系、B案はドム系の頭部がついている。胴体はギラ・ドーガのものを使用し、肩のファンネルを付け足したようなデザインになっている。



ラフスケッチ

こちらは『ZZ』当時のラフスケッチ。ギャンタイプ、キュベレイタイプなどさまざまな試行錯誤が見られ、このスケッチが何に生かされたか想像するのも面白い。













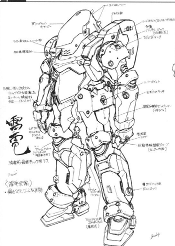


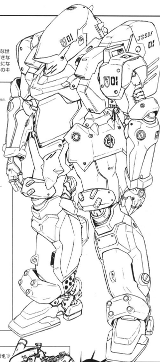


雷電 「ガサラキ」

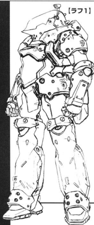
TACTICAL ARMOR

「ガサラキ」主人公ユウシロウが搭乗する機体。ハードでリアルな世界観を持っているため、あまりヒーロー性を出したデザインはできない作品であった。だが、リアルさを追求するとデザイン的に地味になってしまうため、世界観に遊離しないレベルでヒーローロボットのキャラクター性を加味した、出渕氏ならではのデザインである。

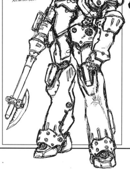




【ラフ1】

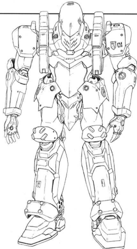


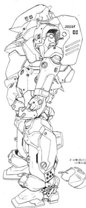
【ラフ2】

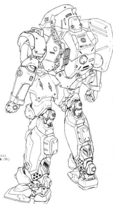


COMMENT

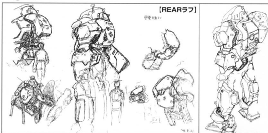
久しぶりのロボットデザインですけど、リアル志向の作品なんで、そんなにヒーロー性のあるデザインにできないということで、だったら顔もつけないというのはどうですかと良輔監督に言ったらOKがでたんで、その線で進めたんです。武具を連想させるデザインという監督からの指示だったんですけど、骨嵬のような日本甲冑はミリタリーには合わないので、西洋甲冑風にしてデザインしたんです。最初、良輔監督はバイクに変形させたいとか言っていて、かなり困りましたね(笑)。







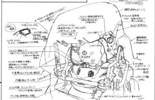
雷電の正面図。「顔のないロボット」という発注であったため、このようなデザインになった。頭部のデザインは、西洋兜の面頬を参考にしているなど、全体的なイメージは西洋の甲冑から取り入れている。日本人男性のシルエットを出すため、腕や脚のパーツを太く短くし、手足が細く長いイシュタルと、対照的なのも特徴である。



コクピット

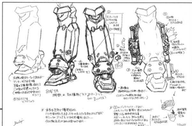
雷電のコクピット内部。ほとんど動けるスペースの無い中で、情報を伝達するために無数の計器が頭部周辺に集中している。





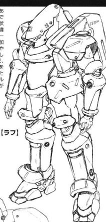
アルムブラスト

雷電の脚部に搭載された登攀用ユニット。高橋監督の提案でつけられたギミックである。そのせいか、機構的には「ボトムズ」のパイルバンカーに近く、出渕版パイルバンカーとも言えるデザインである。

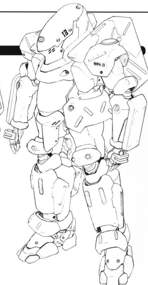


FRONT VIEW

雷電の発展改良型である機体。リアルな作品であることもあって、形状としては雷電と大きな違いはなく、ナックルガードや、腕の装甲板が追加され、爪先の形状がやや違うなど、細かい手直しにとどまっている。ただ、装甲板が全体的に丸みを帯び、直線が減ったことで、より人間に近いシルエットになっているのが大きな特徴であろう。

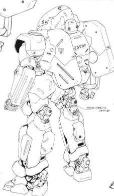


【ラフ】



REAR VIEW

震電の後部デザイン。こちらも腰部に格闘兵器・ブラストロッドのコネクタが追加されたくらいで、雷電との違いはほとんどない。稼働時間を延長するために、大型のバッテリーパックを背に背負っているのが大きな特徴である。

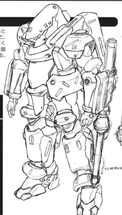


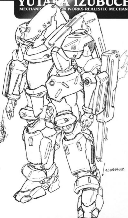


【ラフ】

ブラストロッド

震電の武器。アルムブラストと構造的にはほとんど同じだが、こちらは腕に取り付ける点など、むしろ「ボトムズ」のパイルバンカーにより近くなっている。シャフト部分はアルムブラストを踏襲しつつ、ギミックを簡略化したデザインである。

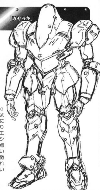




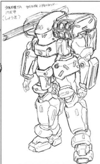
COMMENT

震電は雷電と背部バッテリーが大きいくらいであまり変わりません。背部から乗るようにしたのは、攻撃は前面からくるのだから、前の装甲は厚くしないといけないと思っていたからですね。これは野崎くんも同じ意見だったんで、すぐに決まりました。関節部分は、監督が細かく描きたいと言ったのでそうしました。名称は旧日本軍の戦闘機をイメージにしましたが、あくまで暫定的な名前だったんですよ。

月光 『ガサラキ』



PSゲーム「Tactical Armor Custom ガサラキ」に登場するTA。より人間に近いシルエットを持ち、イシュタルとの共通点も多い。顔が無いというTAの特徴がさらに強調された頭部になっている。



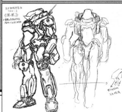
雷電のラフと、シンボル側TA・ラー。うまくまとまったデザインだが、イシュタルのインパクトに比べるとやや弱い。

ラフデザイン

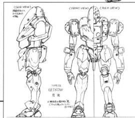
「ガサラキ」企画段階で提出された、さまざまな試作デザイン。雷電やイシュタルに比べ、ヒーローロボット的なシルエットが強いものが多い。出渕氏がリアル性とキャラクター性の間で試行錯誤したあとが見えるラフデザインである。

これは企画後にデザインされたTA。支援用重TAとなっており、胴体が四角く、装甲が厚いのが特徴である。





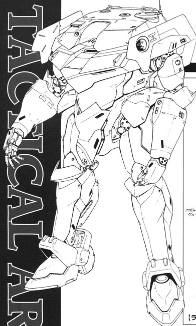
試作TA鳳凰のラフ。パーツは雷電に似ているが、全体的に細身である。腕にイシュタルとの共通点が見られる。



イシュタルMk-Ⅱ 「ガサラキ」

TACTICAL ARMOR

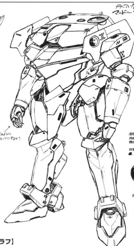
劇中においてヒロイン・ミハルの搭乗するTA。曲線的で細い手足と、直線的な胴体のコントラストが特徴的。ミハルの乗機であることと、男性的なシルエットの雷電との対比のため、女性的なイメージをつけることを指示された結果、このようなデザインになった。頭部が戦車の砲塔を連想させるデザインになっているのも大きな特徴である。



FRONT VIEW



【シンボルの紋章】

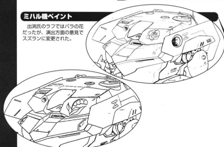




【ラフ】

ミハル機ペイント

出渕氏のラフではバラの花だったが、演出方面の意見でスズランに変更された。



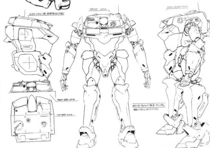
COMMENT

イシュタルは、雷電と構造の類似性はあるけどもシルエットは全く違うデザインにしたいというのがあったんです。それとミハルの乗る物ですから女性的繊細さを出したいと思って、頭部や、ふくらはぎの形には気をつけましたね。雷電もそうですが、今までのロボットとは違ったシルエットのアプローチをしていきたいという考えでデザインした機体ですね。

REAR VIEW

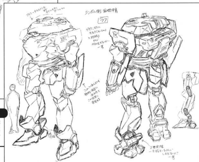
イシュタルMk-Ⅱの背部。ウィンチやライトなど、戦車の背部を意識したと思われるレイアウトになっている。太股から足首にかけてのラインがすっきりとまとまっており、雷電に比べて、脚がかなり細いのもよくわかる。

【ラフ】



FRONT & SIDE VIEW

正側面図。これで見ると、手足が細いだけでなく長いことがわかる。ウエストの位置も雷電よりもかなり高い位置にあり、設定上、イシュタルがアメリカ製であることから、欧米人のスタイルを意識したと思われる。



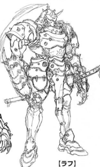
ラフ

イシュタルにたどり着く前のラフデザイン。頭部が砲塔に見えるというデザインはこの段階からあったようである。手足のラインが直線的で、女性的なイメージというには、やや硬質な印象を受ける。

骨嵬（クガイ）・朱天　「ガサラキ」



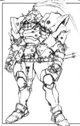
【ポーズイメージ】



【ラフ】

FRONT VIEW

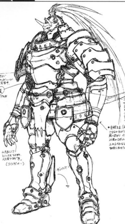
『ガサラキ』で物語の鍵となる機体（？）。日本の戦国時代の甲冑に西洋甲冑のエッセンスを加えたデザインになっている。民間伝承の鬼の基になったという設定で、腕の長さが左右で違うなど異形を強調するデザインがなされ、顔の造形には能面などに使われる鬼面が参考にされている。



【初期ラフ】

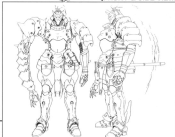
COMMENT

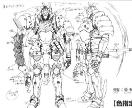
企画段階ではこちらが主役だったんですよ。これは完全に僕の趣味で描いたものです。色も僕が決めていますが、劇中で骨嵬が出てくるのは暗がりか、モノクロのシーンだったんで、この色指定で出る場面はないんですよ。甲冑は平安時代の物だといまひとつ自分のロボットとしてのイメージに合わなくなってしまうので、ウソをついて戦国時代風の物にしました。



【最終ラフ】

【FRONT & SIDE VIEW】





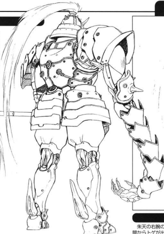
【色指定図】

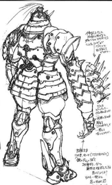
REAR VIEW

朱天の背部。甲冑を結ぶ紐に加え、各部に打った鋲が、装甲を繋ぐリベットのように見え、伝奇的生物的な雰囲気の中にもメカの部分を持ったデザインになっている。雷電、イシュタル双方の基になっているという設定通り、甲冑というアプローチは雷電、手足のラインはイシュタルと、両者の特徴がうまく入り込んでいる。



【ラフ】





ラフ

朱天の右腕のラフデザイン。この時点では動く度に、蛇腹の間からトゲが出てくるという凝ったデザインになっている。余白には、出渕氏から高橋監督へのアイデアが書かれている。

頭部

朱天の頭部。戦国後期の兜をベースに、鬼面を組み合わせている。鬼面のデザインは秀逸で、骸骨とも爬虫類ともつかない不気味さがある。書き込みにあるように、首筋の鎖帷子や目の処理など、細部にいたるまで出渕氏の目が行き届いており、特に目の処理にはかなりこだわっているのがわかる。

【開口形態】

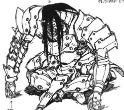






骨鬼・朱天「ガサラキ」





【頭毛付き】

乗降ポーズ

朱天の待機ポーズ。胡座をかいて座っているように見える。上図のものは、その時に頭部の毛がどうなっているかを示したものである。ざんばら髪に見える形になっているのが、骨鬼の怪奇的なイメージによくあっている。

ラフデザイン

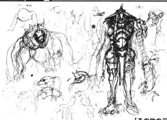
企画段階で出された骨鬼のラフ。企画当初は骨鬼がたくさん登場するストーリーだったこともあって、四足モンスター型や、大型の剣を持ったものなど、さまざまなタイプのデザインがある。ミハル用のラフは歌舞伎の鏡獅子がモチーフになっている。



【ミハルの骨鬼ラフ】



【骨鬼ラフ】



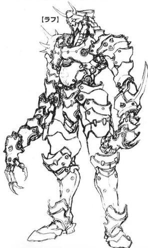


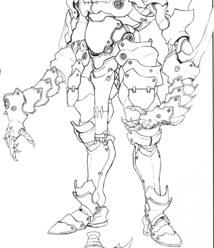
【その他のラフ】

骨鬼・克天「ガサラキ」

FRONT VIEW

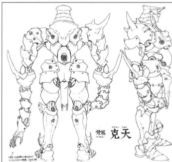
平安編で登場した骨鬼。鎧武者然とした朱天に比べ、腕や各部分が鬼のイメージにより近いデザインになっている。頭部が兜のデザインではないため、より鬼の面相が目立っている。両腕が長くなっているのも鬼の異形感を出すことに成功している。

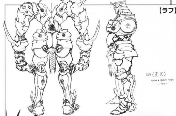




REAR & SIDE VIEW

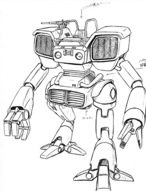
克天も朱天と同じく甲冑をイメージしてデザインされているため、パーツの区分けは甲冑に非常に似ている。イシュタルと同じくミハルが乗るため、全体がやや細い。

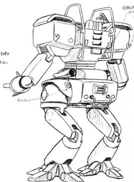




COMMENT

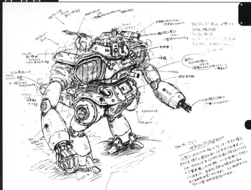
克天は朱天とはまた違った印象を受けるように他のテイストを入れましたね。頭部は修験者の頭巾をイメージして、腕も長くしました。腕の長さが違うのは良輔監督が僕のラフの中でそういうデザインが気に入ったためです。骨鬼は鬼のイメージということで、顔は鬼を意識し般若のようにしました。





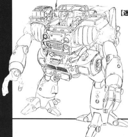
ギャロップ「戦闘メカ ザブングル」

上はラフ。劇中で登場したものは、各部のエアインテークなどがこのギャロップとは多少違っている。ジープがデザインモチーフになっていると思われ、ライトの形状、エアインテークなどに特徴が見られる。左右の爪の形状が違うことも大きな特徴で、劇中に登場したものは両手とも同じ爪になっている。

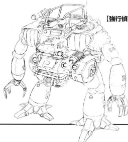


ギャロップ改造タイプ

左はギャロップの様々な改修例。ラフは作品終了後に描かれたもので、雑誌用に描き下ろしたもの。胸部に取り付けられたスコップやカモフラージュネットなど、劇中のものよりもかなりディティールアップされている。



【迷彩仕上】

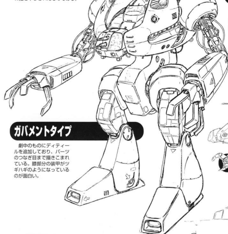


【強行偵察型】

WALKER MACHINE

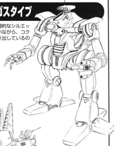
その他のWM 「戦闘メカ ザブングル」

このすべてが雑誌掲載用のために描き下ろされたものである。



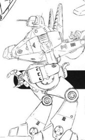
ガバメントタイプ

劇中のものにディティールを追加しており、パーツのつなぎ目まで描きこまれている。膝部分の装甲がツギハギのようになっているのが面白い。



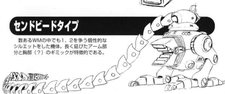
ガラパゴスタイプ

胴体は人間的なシルエットをもっていながら、コクピットが突き出しているのが特徴的。



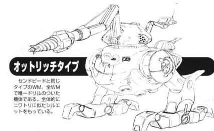
ダッガータイプ

ダッガーのサイドビュー。デザインとしては劇中のものと変わらないが、細部のディティールペイントが施されている。



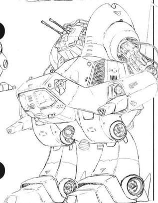
センドビードタイプ

数あるWMの中でも1、2を争う個性的なシルエットをした機体。長く延びたアーム部分と胸部（？）のギミックが特徴的である。



オットリッチタイプ

センドビードと同じタイプのWM。全WMで唯一ドリルのついた機体である。全体的にニワトリに似たシルエットをもっている。

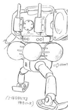


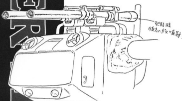
プロメウスタイプ

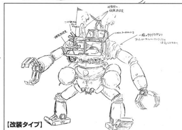
相撲取りのようなドッシリとした下半身が特徴的なWM。これも劇中のものにディティールを追加したデザインである。

クラブ「戦闘メカ ザブングル」

腰にガスタンクをつけたという変わったデザインのWM。決定稿はデザインを担当したビーボォーのスタッフが描いたため、肩の形がかなり違っている。後方のマフラーや、コクピットの形状から、大型トラックをモチーフにしていることがわかる。のちに登場する改装タイプはコクピット部分をパイプフレームに変更し、オフロードバギーをイメージさせる。



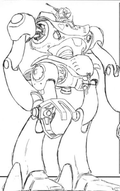




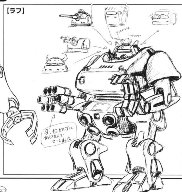
【改装タイプ】

カプリコ「戦闘メカ ザブングル」

左は雑誌用に描き下ろされたカプリコ。武装やヘッドライトのディティールなどが追加され、シルエットもよりスマートになっている。右は最初の段階のラフらしく、胴体が太くかなりイメージが違う。



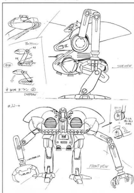
【ラフ】



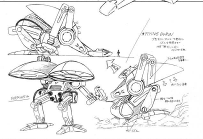
ドラン「戦闘メカ ザブングル」

物語後半に登場するWMであるドランは、SF機械的なイメージが強い。ホバーユニットや流線型をした機体上部などに特徴があるが、腰のヘッドライトや機銃などにまだ車両をモチーフにしているという名残がうかがえる。

[FRONT & SIDE VIEW]

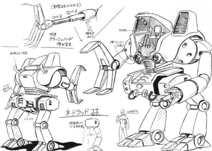


[REAR VIEW&ジャンプギミック]



ドラッド11「戦闘メカ ザブングル」

大きな爪や、剥き出しになった操縦席の形状から見ても、クレーン車やブルドーザーなどの工作機械がモチーフになったことがよくわかる。



COMMENT

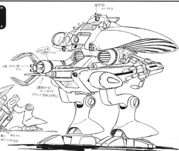
WMは自動車のテイストをいれてデザインしたものですね。最初のころはまだ今までのSFアニメのデザインから抜けてないんです。そこから作品の感触というか色みたいなものをつかみはじめたのは、クラブあたりからですね。ドランとかは富野さんのラフがあったので、そのままクリンアップしたという形です。

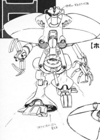
バルキリ「戦闘メカ ザブングル」

劇中には登場しないWM。形状から見てもドラン系の流れを組んだデザインだが、より曲線が増え、SF色が強くなったのがわかる。特に上脚の形状が面白く、乗降時の股部分の可動などギミックとして凝っているのも見逃せない。





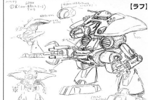




【ホバー飛行時】

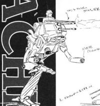


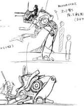
【ラフ】



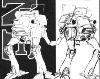
レッグ「戦闘メカ ザブングル」

細い脚と高い重心がダチョウのような外見のWM。ここには掲載していないが、クリンアップまで出渕氏がてがけている。砲身上下動ハンドルなど、細かい設定がよりリアル感を演出している。





【コクピット】

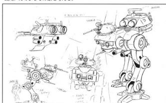


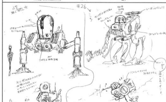


【ラフ】

小型無人WM「戦闘メカ ザブングル」

無人のWMの特徴は簡単な駆動系と武器である。中でも、下図左のものは半球体に銃身が内蔵され、脚部の位置も他のWMとは違っており、SFの警備用メカのような印象を与える。



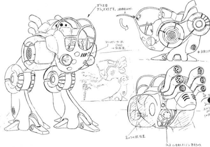


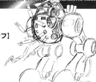
WALKING MACHINE



ホッグ「戦闘メカ ザブングル」

軽WMはレッグにしろこのホッグにしろ生物的な印象がある。それは二足歩行の軽快さと出渕氏の言うメカのキャラクター性が全面に出た結果であろう。ホッグは丸みを帯びた胴体や太い脚が特徴で、乗降するときのしゃがんだシルエットなどが、この二足歩行メカにどこかユーモラスなイメージを付加させている。





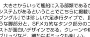
【ラフ】

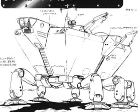


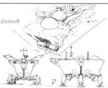
【修理タイプフル装備】

ウォーカータンカー「戦闘メカ ザブングル」

大きさからいって艦船に入る部類であるが、歩行システムがあるということでこちらに掲載した。『ザブングル』では珍しい六足歩行タイプで、昆虫のような脚部分、SFメカ的なタンク部分のコントラストが面白いデザインである。クレーンや稼働するブリッジなど、細かなギミックも楽しい。





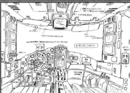


COMMENT

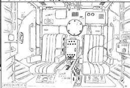
バルキリはドランの発展型ということだったと思いますが、これも富野さんのラフがありました。劇中では使われませんでしたが、ホバーの形がキノコみたいになるようにとか考えてましたね。軽WMのほうは、富野さんのラフとかはなくて完全に自分で最初からデザインしましたね。アップ用の設定として、小物とかコクピットとかやってますが、僕はラフだけで最終的には美術さんにお渡ししたはずです。

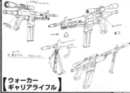
etc.

いままで紹介したデザインの他に、出渕氏はザブングルのコクピットやウォーカーギャリアのライフルなども手掛けている。ザブングルのコクピットは航空機のような無数の計器類と、シフトレバーや、ハンドルといった自動車のパーツが混在したデザインになっている。同様にカブリコの砲座は実在の砲座に酷似しているし、ライフルもさまざまなライフルのパーツを組み合わせてデザインされている。こういった実際にある物を組み合わせアレンジしていく作業は、出渕氏が得意とするところであり、後の作品にもその実力は発揮されている。

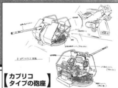


【ザブングルコクピット】



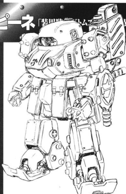


【ウォーカーギャリアライフル】

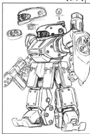


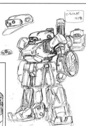
【カブリコタイプの砲座】

エルドスピーネ「装甲騎…ボトム…異端」



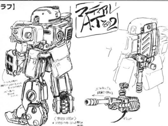
【ラフ】



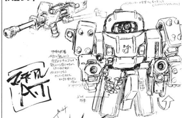


劇中に登場するオリジナルAT。最終的なクリンアップは大河原邦男氏がやっている。ターレットの形状など、新しいアプローチが試みられたデザインである。武器の大型キャノンはドイツ歩兵の使用したゲルリッヒ砲をほぼそのまま転用している。

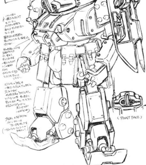
【ラフ】



【兵器ラフ】



オーデルバックラー「赫奕たる異端」



テイタニアの乗る専用AT。胴体はほぼエルドスピーネであるが、各部にメルキア的なパーツを入れたデザインで、頭部とパイルバンカーが追加されている。

【頭部ラフ】



COMMENT

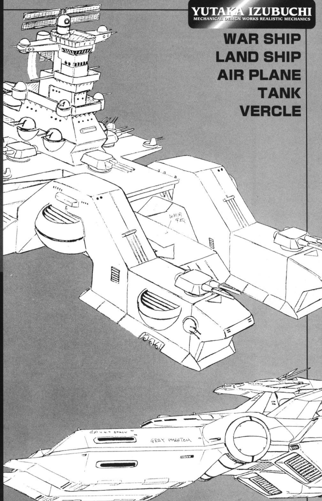
これはカメラのデザインに新しいコンセプトを組み込んでいこうと思ったんです。昔のは顕微鏡がモチーフですが、時計の歯車をイメージして、鍋を逆さまにしたような頭部にしました。僕のなかではATはこのくらい無骨さを出したほうがいいと思ったわけです。テイタニアのは、そこに普通のカッコいいATのデザインを入れただけですね。

【ラフスケッチ】

LDライナーノートに収録されたイラストのラフ。



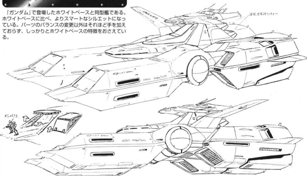
CATEGORY:2 SHIP,MACHINE



SHIP, MACH

グレイファントム「ポケットの中の戦争」

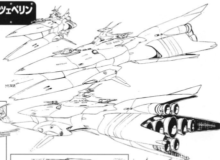
「ガンダム」で登場したホワイトベースと同型艦である。ホワイトベースに比べ、よりスマートなシルエットになっている。パーツのバランスの変更以外はそれほど手を加えておらず、しっかりとホワイトベースの特徴をおさえている。



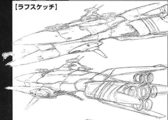
チベ級重巡洋艦グラーフツェペリン「ポケットの中の戦争」

ジオンのチベ級のバリエーション。といっても、後部の大幅な延長や、ラインの追加などによって、チベの面影はほとんどない。艦後部のラインなど、『逆シャア』に登場したムサカを思わせる流線型のデザインになっている。(右)

チベのラフ。ディティールがまだ書き込まれていない程度で、デザインはほとんどかわらない。元のチベに比べて、後部バーニアが増えているなど、細かい点まで変更しているのがわかる。(下)



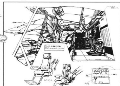
【ラフスケッチ】



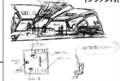


ブリッジ

チベの艦橋。形状は『ガンダム』のチベと変わらないが、アンテナやスリットをはじめ、無数の細かいディティールが施されている。艦橋内部のレイアウトは、『Z』や『逆シャア』に登場した艦艇の艦橋に共通点がある。MS同様、出渕氏が艦船の年代的な変遷も考えてデザインされているのがわかる。



【ブリッジ内】



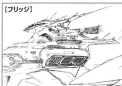
COMMENT

チベは寸詰まりで好きじゃなかったんです。パーツの形は変えないでバランスをもっと長くしてみたんですよ。艦名に関しては勝手につけさせてもらいましたね。ブリッジとかはもっと宇宙戦艦向きに立体感を出した感じですね。ムサイは元がエンタープライズを裏返したものだから、もっとエンタープライズらしく、華奢にスマートにしてみたらどうなるか試してみたんですよ。

ムサイ級軽巡洋艦ヴァルキューレ&ジークフリート 「ポケットの中の戦争」

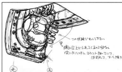
ジオンのムサイ級軽巡洋艦のバリエーション。全体的なラインがスマートに洗練されているものの、チベに比べると変更点は少ない。艦首部分がより鋭角的に、左右のエンジンがより平たくなっているのが特徴である。

【ブリッジ】



ユーコン級潜水艦U-99 「ポケットの中の戦争」

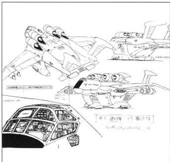
「ガンダム」でも登場した潜水艦のバリエーション。船体の形状、甲板部分のミサイル発射口から、旧ソ連のタイフーン級原子力潜水艦がデザインモチーフになっているのがわかる。シルエットこそほとんど変わっていないものの、かなり細かい部分に手を入れている。MSの発進時の演技など、細かな指示がはいっているのが出渕氏らしい。



【ハッチ部分】

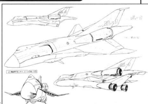
ミデア輸送機 「ポケットの中の戦争」

同じく「ガンダム」に登場した輸送機をベースにしている。実際の軍用輸送機に近い外見にするため、コンテナ部分や主翼がディティールアップされ、機首部分に若干手をいれている。だが、変更点は細かい部分に限定され、ミデアの特徴を殺さないようにアレンジされている。



63輸送用大型シャトル 「ポケットの中の戦争」

アレックスを打ち上げるための輸送用シャトル。民間の輸送シャトルに偽装されている。機首や主翼などの形状は航空機に近く、シャトルというよりも大型輸送機や旅客機に近いデザインになっている。尾翼に描かれているペイント「AL−1」はAIRLINEの略である。



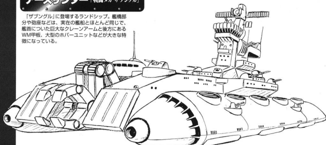
COMMENT

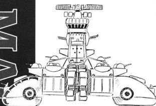
どちらもサービスメカです。劇中でもほとんど置物として使ってましたね。ミデアのほうは現行の飛行機とまぜて、より大型機に近くしましたね。グレイファントムはトロイホースという名前をつけたんですが、高山さんがこう名付けたんです。理由を聞いたら好きな馬の名前だったんです。今見ると、もう少しブリッジを大きくしたほうがいいかなと思いますね。「0083」でも観艦式にちょこっと出してもらったんですよ。

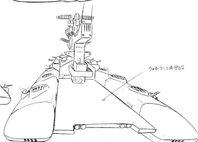
SHIP, MACHINE

アースサンダー「戦闘メカ ザブングル」

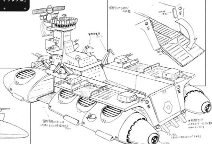
「ザブングル」に登場するランドシップ。艦橋部分や砲座などは、実在の艦船とほとんど同じで、艦首についた巨大なクレーンアームと後方にあるWM甲板、大型のホバーユニットなどが大きな特徴になっている。



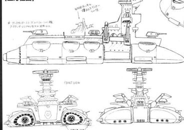




アースハリケーン「戦闘メカ ザブングル」



【前部ランプ】

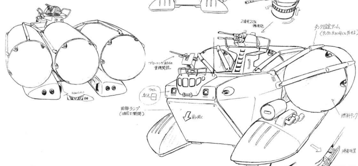


【全方位図】

アースサンダーを改修したランドシップ。後方の甲板がなくなり、クレーンが左右に移動している。WMを搭載するために中心に大きく空間が取られ、強襲揚陸艦に似たデザインになっている。ホバー部分のヘッドライトや艦首のラッセルなど陸上戦艦としてのディティールも増えている。

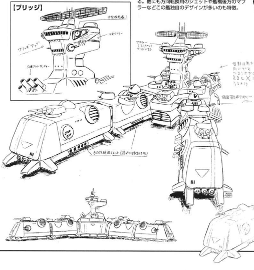
フラッペ「戦闘メカ ザブングル」

個性的な形状の多いランドシップの中でも、特に個性的な外観を持つフラッペ。揚陸艇を思わせる四角い艦首部分と、後部にある巨大な球形の燃料タンクのコントラストがその外観の特徴である。



デラバスギャラン「戦闘メカ ザブングル」

上から見るとX型になるという珍しい形状を持ったランドシップ。このアイデアは富野監督のほうから提案された。曲線の多かった今までの艦とは違い、箱が組み合わされたような形状にデザインされている。他にも方向転換用のジェットや艦橋後方のマフラーなどこの艦独自のデザインが多いのも特徴。



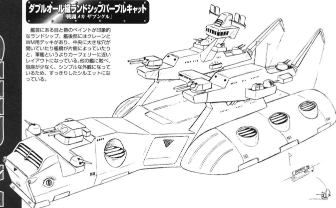
COMMENT

ランドシップは、実在の艦船のディティールを持ち込んで、陸上軍艦みたいな感じでデザインしていきました。世界観に合わせて古臭さを出したくらいで、それぞれに特定のモチーフはないですよ。ただ、主に山賊や交易商が使うものなんで、本物の戦艦みたいに強力な武装にはならないようにするのと、WMを乗せるスペースを必ず作るのを気をつけました。富野さんからはクレーンとかデラバスのX型のシルエットとかに指示はありましたね。

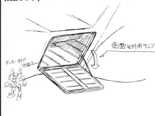
ダブルオール級ランドシップパープルキャット

「戦闘メカ ザブングル」

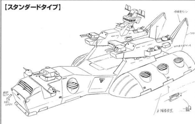
艦首にある目と唇のペイントが印象的なランドシップ。艦後部にはクレーンとWM用デッキがあり、中央に大きな穴が開いていたり艦橋が片側によっていたりと、軍艦というよりカーフェリーに近いレイアウトになっている。他の艦に較べ、砲座が少なく、シンプルな外観になっているため、すっきりしたシルエットになっている。

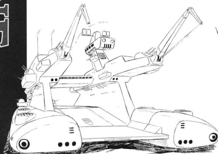


【側部ランプ】



【スタンダードタイプ】



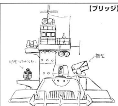


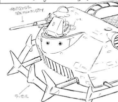
COMMENT

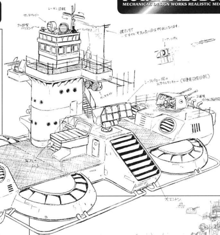
ウルフとかはポンポン船がイメージですね。非常に安くて小型の船でやっていきましたね。そういうイメージだったんで、細かいディティールなんかにも生活感を入れていきましたし、僕自身も気に入っているデザインですよ。芝居がさせやすいというのも大きな特徴だと思います。軽WMもそうですけど、小さいメカのほうが細かく描写できるぶん、デザインしていて楽しいんですよね。

ガバン級ランドシップバッファロー
「戦闘メカ ザブングル」

【ブリッジ】



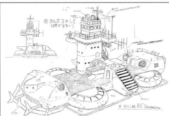


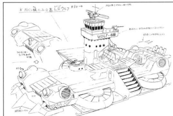


【REAR & SIDE VIEW】

小型のランドシップ。アンテナに洗濯物をかけるなど、メカに生活感を与えるためのディティールが詰め込まれている。戦艦というよりも巡視艇といった外観をもっており、大型の兵器は搭載されていない。艦首のバンパーや左右のガードバーなど、バギーのようなパーツが各所に見られるのも特徴である。

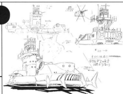
同型艦バリエーション





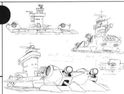
カルダス

劇中でカルダスが乗るガバン級ランドシップ。武装のほとんどが外されている以外に差異はない。



ウルフ

ガバン級の同型艦。ヘッドライトの追加と艦首デザインの変更。後方の機銃座の可動ギミックなどが追加されている。



エンペラー改「戦闘メカ

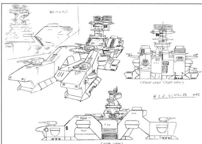
ラフ

エンペラー改のラフ。左側は空母、右側は戦艦と、双胴になっているのが大きな特徴。決定稿でも艦首が分かれているのも、この名残であろう。

【ブリッジ】



ランドシップの中では最も曲線の少ないデザインになっており、側面から見るとかなり段差のある形状をしているのがわかる。

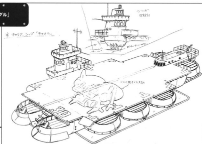


COMMENT

こちらも他のランドシップと同じく、富野さんのラフがあってそこからデザインを起こしたものです。ランドシップに限らず、『ザブングル』では動かす事を重視しているため細かいディティールが疑れないので、作品のリベットとか鉄の匂いの出るようなあの世界観の面白さを出せないんですけどね。

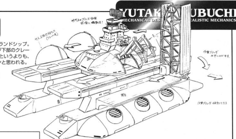
キャメル「戦闘メカ ザブングル」

小型空母のようなフォルムをもつランドシップ。艦橋もシンプルなデザインにされ、武装も機関砲2門と少なく、すっきりしたデザインになっている。



ゴルゴン「戦闘メカ ザブングル」

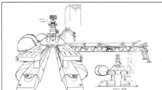
ブリッジ部分が前後に動くという個性的なデザインのランドシップ。折り畳みできる作業ブリッジもレールで可動し、ブリッジ下部のクレーンや、左右に分かれた艦体などのデザインラインは出渕氏というよりも、富野監督のセンスに近く、監督のラフが存在したデザインと思われる。

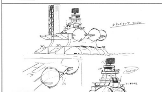


決定稿

作業ブリッジが伸びた状態と右サイドからゴルゴンを見た状態の設定。球形のタンクがついた右と、長い作業ブリッジの伸びた左がまったく違うシルエットを形成し、個性的なシルエットが際立っている。（上）

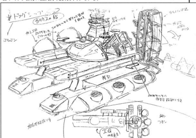
ゴルゴンの後方側面と、艦橋アップが描かれた決定稿。後方の機銃座の位置や、タンクの接続部分がわかる。艦橋部分を見ると、大型の通信アンテナが目立つ。要請が入り次第動くドック艦らしいアクセサリーである。（下）





ラフ

ゴルゴンのラフ。書き込みから推測して、名称が決まったのはこのラフを描いたあとと思われる。多少作業ブリッジが変更したくらいで決定稿とほとんど変わらない。各ギミック部分に出渕氏の説明が入っている。



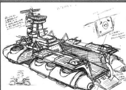
ラフ

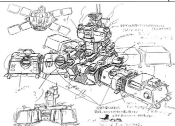
各ランドシップのラフ段階。決定稿にいたるまでのデザインの変遷がわかる。

【アースハリケーン】
クレーンがやや細く、艦首部のマークに違いがあったくらいで、ほぼ決定稿と同じである。

【フラッペ】
後方についているタンクが小さく、すっきりしたデザインである。

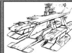
【デラパス・ギャラン】
決定稿では縦長だった艦体が、こちらは横に長い。ブリッジがかなり大きいのも特徴である。

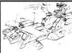


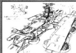


【その他の艦】 エンペラー改。決定稿よりパーツが少なく、のっぺりしている。





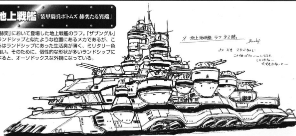




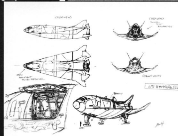
SHIP

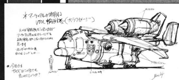
地上戦艦「装甲騎兵ボトムズ 赫奕たる異端」

「赫奕」において登場した地上戦艦のラフ。「ザブングル」のランドシップと似たような位置にあるメカであるが、こちらはランドシップにあった生活臭が薄く、ミリタリー色が強い。そのために、個性的な形状が多いランドシップに比べると、オーソドックスな外観になっている。

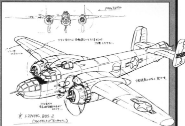


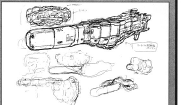
ラフデザイン











出渕氏のラフデザインまで関わったメカをここに掲載した。「赫奕」のものがほとんどだが、上段右の航空機と、下段のヘリはそれぞれ「ザブングル」、「0080」で登場したデザインである。

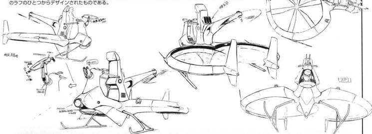
COMMENT

これらはまあ、見たままですよね。昔のものが出てくるということで描いたものです。「赫奕」のラフのほうは、磯くんが描いたものを、これくらいにしてと指示したときに渡したものですね。「ザブングル」のホバーのほうは、富野さんがシルエット的に変なものを要求していたからこうしたんです。ただ、これはホバーじゃなく、プロペラで飛ぶデザインですけどね。

ホバー・他「戦闘メカ ザブングル」

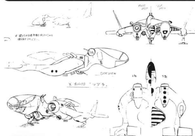
ホバーヘリ〈R.R.R.(スリーアール)〉

一人乗りのホバーヘリ。他の機体に比べて、一番細い印象を受けるデザインになっている。ホバーとなっているが、機構を見ればわかるようにプロペラで飛行する機体である。この当時、形状の面白さにこだわった富野氏のラフのひとつからデザインされたものである。

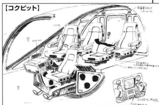


ホバーヘリ〈ソアラ〉

こちらもヘリとなっているが、垂直尾翼やジェットエンジンに似たパーツがついているため、飛行機に近いシルエットになっている。全体の形自体は富野氏のラフにあったものを元にしているが、コクピット内部やバルカン砲など細かな部分に、出渕氏らしいアプローチが見える。

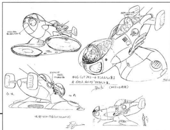


【コクピット】



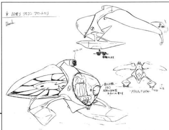
ホバーヘリ〈テスタメントⅢ〉

コクピットと機銃座があり、どことなく太平洋戦争期の航空機に似ている。こちらはホバーで動く。

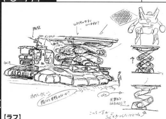


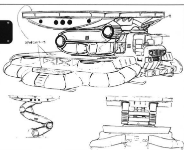
リモコンフロートヘリ

ホバーヘリの中で、最も未来的な機体。流線型のボディと大型ファンが特徴。



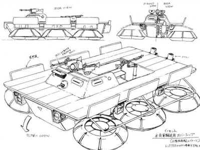
ホバー・他「戦闘メカ ザブングル」


【ラフ】



ホバークレーン車

WMを運搬するためのホバー車。ラフと見比べると、WMを上下させるためのクレーン部分が変更されている。操縦席部分は大型車両をイメージしている。

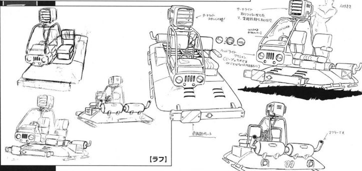


兵員輸送用ホバーシップ

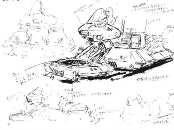
現行の兵員輸送車をイメージしてデザインされたホバー。下部の6基のホバーユニットが車輪を思わせる。武装は第2次大戦時のドイツ軍のものを流用している。

ホバージープ

サーチライトを搭載したジープ型のホバー。このあたりのデザインには、富野監督のラフがないらしく、現行機種をアレンジした出渕流デザインが全面に出ている。

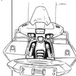

【ラフ】

【ラフ】



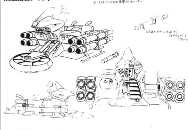
ホバーパトカー

機首部分がバイクを思わせるホバー。左右に広がったシルエットと後部のマフラーの形状が、白バイなどの大型バイクを連想させる。魚雷を装備したタイプになるとハンドル下にあったライトがバルカン砲に変更される。



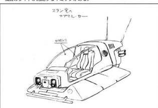


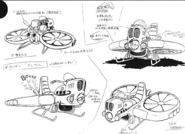
【魚雷搭載タイプ】

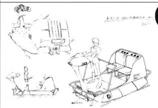


ホバギー〈アンクル〉

タンクの形やシートのデザインがバイクをモチーフにしているホバー。機首のライトが開閉するギミックがある。







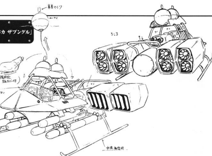
その他のホバーカー

ホバーの中では数少ない四角い外観を持った機体。そのためデザインはバギーやバイクではなく、車に近い。

COMMENT

こちらは富野ラフがなく、僕の好きなラインで進めたデザインですね。みなさんが知っているデザインを入れることによって、とっつきやすくするっていうのもテクニックのひとつだと思うんですよね。

アクアシップ・他「戦闘メカ ザブングル」



アクアシップ

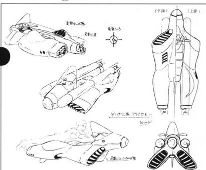
水中艇。モーターボートや水雷艇などを参考にデザインされたと思われる。集音マイク付きのブイや、機関砲の防水カバーといった細かなアクセサリーも充実している。

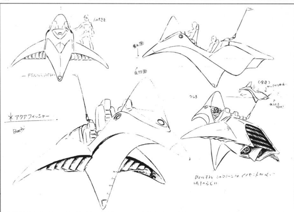
アクアカヌー

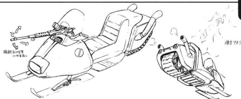
小型水中艇。名称はカヌーとなっているが、スクリュー推進ではなく、アクアジェット推進になっているなど、その外見は水中スクーターなどに近い。魚雷がハンドルの左右についているというちょっと怖いデザインである。

アクアフィッシャー

「イノセントが使用したらしい」という書き込みにもある通り、アクアシップに較べると、かなりSF色の強いデザインになっている。ジェットスキーなどが参考になっているようで、推進機部分のデザインに若干の共通点がある。







COMMENT

水中メカのデザインも富野さんの指示に沿って変わったシルエットにしてみたんです。アクアカヌーは「007」に出てくるスペクターのメカみたいな感じでデザインしていきました。スノーモビルは、現在のものをそのまま使っています。

スノーモビル

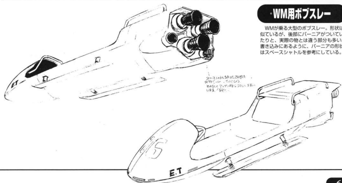
現行のスノーモビルとそれほど変わらないデザインで、マフラーなどが「ザブングル」のメカに合わせてアレンジされた。サイドカータイプは武装も実在の機関銃であるが、通常タイプの武装はオリジナルの武器である。

【サイドカータイプ】



WM用ボブスレー

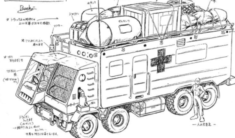
WMが乗る大型のボブスレー。形状は似ているが、後部にバーニアがついていたりと、実際の物とは違う部分も多い。書き込みにあるように、バーニアの形状はスペースシャトルを参考にしている。



車輌「戦闘メカ ザブングル」「装甲騎兵ボトムズ 赫奕たる異端」

MACHINE





医療トラック

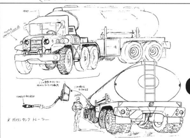
『ザブングル』で登場するトラック。コンテナ部分を見るとトラックというよりもキャンピングカーなどに近いデザインになっている。車座の運転席のデザインが工作機械やWMに近いのも大きな特徴である。

野戦救急車

『赫奕たる異端』に登場した救急車。小型トラックをベースにしながら、ウィンチや車高バランスの変更などのアレンジが加えられている。特に目をひくような派手さはないが、作品の世界観にあった手堅いデザインになっている。







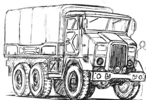


トレーラー

『ザブングル』で登場したガソリンタンクトレーラー。米軍の車用大型トラックにタンクを着けたもので、変更点はほとんどない。

ジープ&トラック

『赫奕』で登場するジープなどの野戦車両。どちらも6輪走行になっているのが特徴である。実在の車両を流用しているかと思えるほどのディティールの細かさだが、現用の車両を組み合わせたオリジナルアレンジである。



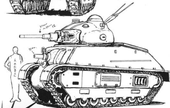




戦車

『赫奕』で登場する戦車。胴体部分は軽戦車をイメージしてデザインされ、砲塔部分はスコープドッグの頭部を流用している面白いデザインである。





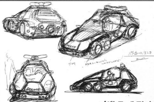


COMMENT

この戦車の名称「マニーシ」は監督の今西くんのイマニシからイをとったものです。一人で操縦するのに、無理矢理、砲塔を増やした百年戦争の遺物です。ボトムズの世界って、少し古臭いイメージが似合うから、デザインもできるだけ旧式にしてます。

エレカ「ポケットの戦争」

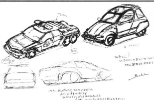
『ポケットの中の戦争』で登場したエレカのラフ。最終的なクリンアップは明貴美加氏らが行っている。



【パトロールエレカ】

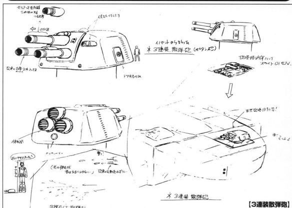


【一般エレカ】



【ラフ】

設置砲座「戦闘メカ ザブングル」



【3連装散弾砲】

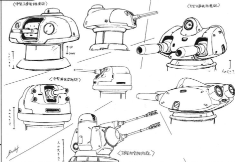
「ザブングル」で登場した砲台と自動トーチカ。3連装の砲を備えたトーチカで、実際にはないものだが、砲身や横のトビラなど細かなディティールが充実しており、リアリティのある外観になっている。自動トーチカはイギリスの戦車チーフテンがそのまま転用されたりしている。



【自動トーチカ】

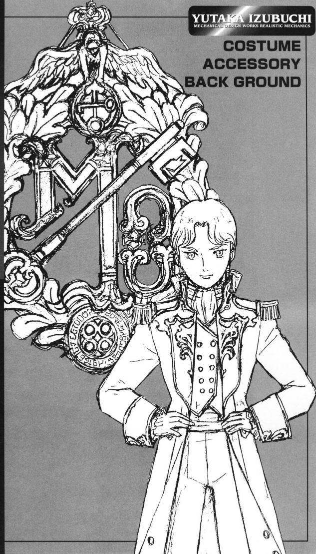
防衛用砲台「赫奕たる異端」

「赫奕たる異端」に登場した砲台。「ザブングル」の時とは違い、こちらはSF的な色合いの強いデザインになっている。ただ、部分部分は現行兵器の面影が残っており、2連装対空機関砲などはゲパルト対空戦車の砲塔に近い。



CATEGORY:3 CHARACTER

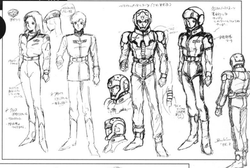
COSTUME
ACCESSORY
BACK GROUND



軍服 『機動戦士ガンダム ポケットの中の戦争』

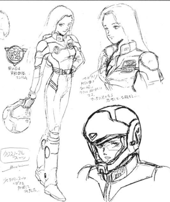
バーニィ&クリス(ラフ)

クリスの制服はフライトジャケットタイプになっているのに加え、帽子がベレーになっているのが特徴である。連邦のノーマルスーツは劇中に登場していないものの、「ファースト」と「Z」の間を繋ぐデザインを試みている。ジオンのノーマルスーツは、その後『0083』などでも登場しているデザインである。



CHAR





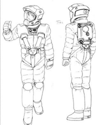
ノーマルスーツ

クリス専用のノーマルスーツ。テストパイロット用としてデザインされたものであるらしく、他のノーマルスーツとはデザインが違い、ライダースーツを意識させるスマートなデザインになっている。下にあるバーニィの民間用スーツのほうは、『逆シャア』で登場した民間用スーツとの共通性が見られる。



COMMENT

『0080』ではデザインを統一するために軍服もやっています。クリスのジャケットとかは、「ファースト」には登場していないけど、こういうものもあるはずだと、「Z」を参考にデザインしていきました。ジオンの隊長は最初スチュワートという名前でしたが、ジオン=ドイツという印象があったので、僕がハーディ・シュタイナーと名付けたんです。よく出てくる「シュタイナー・ハーディ」という名前は間違いなんですよ。

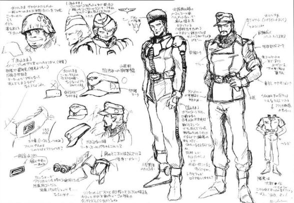


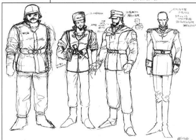


【バーニィの民間用スーツ】

サイクロプス隊服装

ジオン特殊部隊サイクロプスのラフ。キャラデザインの美樹本晴彦氏が軍服のデザインを得手としていないために、出渕氏がラフを描くことになった。帽子のデザイン、小物の使い方にもドイツ軍との共通点が多い。出渕氏の書き込みには、キャラクターの名前や、性格なども書かれており、その意見の幾つかは採用されている。





【一覧図】



【サイクロプス隊マーク】



【ラフ】



連邦の一般兵士のラフ。一見してアメリカ的なものにモチーフを得ているのがわかる。

連邦軍一般兵士

軍服「機動戦士ガンダム ポケットの中の戦争」









ルーゲンス司令

【ラフ】



ジオンの将官。肩幅、胸板が厚いがっちりした体型をしている。軍服は『ファースト』を参考に、ベルトをしていないドイツの将官タイプをイメージしている。またジオンには珍しいネクタイのある軍服になっている。顔のモチーフは映画俳優のクルト・ユルゲンス。それだけに名前もルーゲンスになっている。

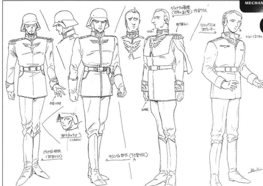
フォン・ヘルシング艦長

チベ級重巡洋艦グラーフ・ツェペリンの艦長。こちらも映画俳優のピーター・カッシングがモチーフになっている。カッシングがドラキュラ物で演じた役ヘルシング教授にちなんで、キャラの名前がヘルシング大佐になっている。







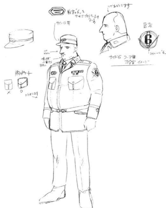


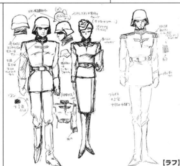
ジオン軍士官

劇中に登場するジオンの士官。ヘルメットや飾り刺繍、ポケットの追加など若干の手が加わっているが、基本的には「ファースト」のデザインを踏襲している。下のラフの女性士官は劇中には未登場である。

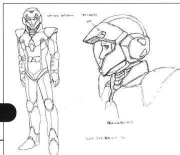
サイド6リーア軍司令

サイド6の司令官。モデルはいないものの、典型的なフランス人をイメージしてデザインされている。





【ラフ】



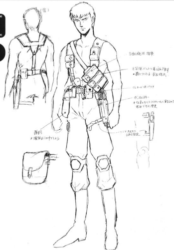
ノーマルスーツ「逆襲のシャア」

劇中、シャアとクェスが着るノーマルスーツ。これだけが出渕氏のデザインで、他はガイナックスが担当した。

CHARACTER

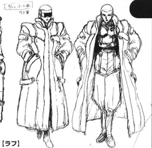
キリコの服装

キリコの装備ラフ。ほとんどが現在の装備を参考に描かれており、腰のホルスターを固定する紐や、雑嚢などの装着の仕方まで細部にわたって忠実に描かれている。

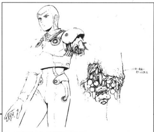


テイタニアの服装

テイタニアの服装のラフ。戦闘服の上に着込むコートは、軍のコートというより、近未来SF的なイメージに近く、サングラスの形状も同様のイメージが強い。腕部の破損部分も出渕氏の手によるもので、服装を合わせ、全体的なイメージが「ブレードランナー」のレプリカントを思わせる。



【ラフ】



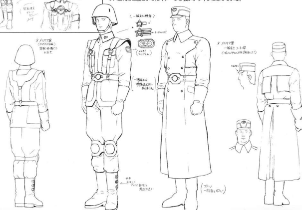
COMMENT

これもデザインワークスということで、全体のデザインを見たんです。ここからキャラデザインの塩山さんが、手を入れていったんです。『ボトムズ』の最初は「ブレードランナー」の雰囲気が入っていたから、コートとか小物にはそのテイストは残してやっていきましたね。テイタニアの服は、キリコのものを踏襲しながら、『ボトムズ』特有の古臭さを意識してデザインしていきましたね。

【ラフ】

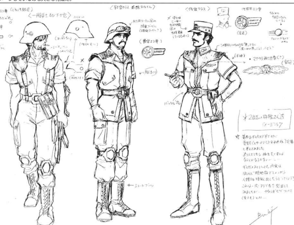
ギルガメス軍軍服

ギルガメスの軍服は、肩パットや胸の紋章が特徴的である。アメリカ軍というより、ヨーロッパ近代の軍服といったイメージが強いデザインになっている。



メルキア軍軍服

テレビシリーズにも登場したメルキアの軍服のアレンジである。ゆったりとしたデザインになり、野戦服としてよくデザインされている。書き込みにある通り、中東の軍隊をイメージしているのも大きな特徴だ。

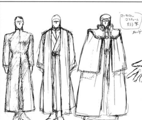


マーティアル会員の服装

「赫奕」に登場するマーティアル会員たち。本作品のカギである宗教色を出すために、会員の着用する服をデザインするまでには、ローマ法王庁からイスラム、カルト宗教的なものまで、さまざまなデザインが試みられた。そして、出来上がったデザインを最終的にはキャラクターデザインの塩山氏がクリンアップしているが、決定稿はほとんど塩山氏のオリジナルに近いものとなっている。

ラフ

コスチュームのラフデザイン。基本的には長くゆったりしたものを羽織っているというデザインになっている。そのため中東のベドウィンなどにイメージが似ているものもまざっている。









COMMENT

このへんのものはキリスト教のイメージから発展させていったデザインですね。最終的には塩山さんが書き直したんで、あんまり僕の色は残ってないです。塩山さんの場合、感性で描く方なんで理屈で描いていく僕のデザインはあまり残らないんですよ。でも、監督の今西くんに言わせると違うらしいんですけどね。



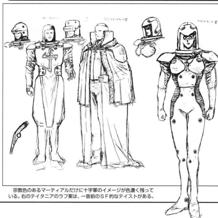
【ラフ】

ズロー・ラーキンとその手下

軍服を着崩し、悪趣味なアクセサリーで飾っているラーキンとその手下たち。様々な軍の装備品が混ざっているのがいかにもならず者らしい。ラフの段階ではならず者というよりもゲリラに近く、清書ラフでよりイメージがはっきりした。



その他コスチューム



宗教色のあるマーティアルだけに十字軍のイメージが色濃く残っている。右のテイタニアのラフ案は、一昔前のＳＦ的なテイストがある。



ラフ

兵士や戦車のラフ。マーティアルというよりも砂漠の遊牧民というデザインだが、何のもとになったかはわからない。



CHARACTER

軍服「新機動戦記ガンダムW」

【ラフ】

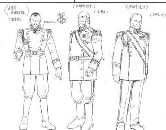


OZ将校

OZ将校の軍服はモールなどの装飾とルークマントなどが特徴で、ナポレオン軍時代のフランス軍がモチーフになっている。ゼクスの仮面に関しては村瀬氏のデザインがあり、それをもとに制服デザインを固めていった。時代がかった服装に相応しく、拳銃も古い時代のものをモチーフにしている。

統一連合将校

統一連合の軍服。華麗なOZとは対照的に野暮ったいデザインになっている。デザインのモチーフは第一次大戦の軍服になっている。高級将校になるとやや装飾が増えるが、線の太い質実剛健なイメージが残っている。下の閣僚3人はそのままキャラクターデザインのクリンアップに反映されている。

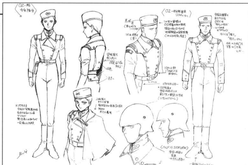


COMMENT

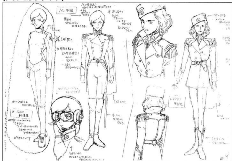
これは、キャラが決まってなかったんで、顔はこちらで勝手にイメージしたんです。女の子向けということだったんで、『ベルサイユのバラ』的な感覚で描いていったんですよね。統一連合は、華麗なOZとの対比で軍人らしい、質実剛健さをだしてみました。

OZ士官

OZの士官服。大時代的な将校服に比べて、少し近代的な軍服になっている。将校服に比べてマントが短く、モールなどの装飾が排除されているのが特徴。レディ・アンのデザインは、劇中では帽子がなくなっている。

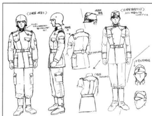


【ノイン&レディ・アン】





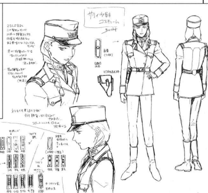
【ラフデザイン】



【一般兵士】

統一連合士官

統一連合の士官服もOZと同じく、装飾部分を取り払ったデザインとなっている。サリィの軍服の四角い軍帽や襟元などが婦警に見え、本人も書き込みに「婦警さん的印象を持つ」と書かれている。現在の婦警はデザインが一新されており、このイメージとはやや異なっている。



【サリィ少尉コスチューム】

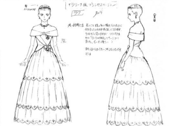
礼服

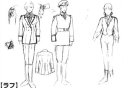
ホワイトファングの軍服と各キャラクターの礼服。ホワイトファングは南北戦争のイメージ、リリーナの礼服はフランス貴族など、前頁のOZの軍服と合わせ、各陣営の服装がキチンと区分けされているのがわかる。リリーナのドレス姿が映画「ローマの休日」のオードリー・ヘプバーンとそっくりなのはご愛嬌。


【ホワイトファング軍服】


【ゼクス礼服】



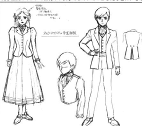

【リリーナ・ドレス姿】


【ラフ】

【ピースクラフト家バージョンラフイメージ】

学園制服

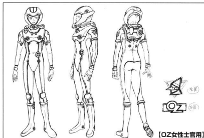
リリーナが通っている学園の制服。ヨーロッパの寄宿学校の生徒がモチーフになっている。かつて少女マンガを乱読した出渕氏らしく、男子生徒のネクタイ部分や、女子のリボンのつけかたなどに、その影響が見られる。

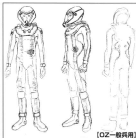


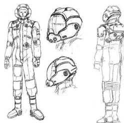


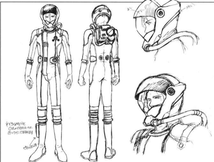
アストロスーツ

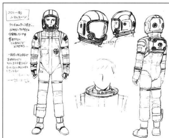
各陣営が着用する船外活動服。OZ士官やゼクス用などの体にフィットとしたダイバースーツのようなものと、ホワイトファングやコロニー側のややゆったりとした本物の宇宙服のようなものの2種類のデザインラインが存在しているのがわかる。ちなみにカトル以外の主人公4人のスーツもカトルと同様で、色が違うだけである。

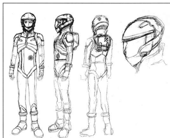

【OZ女性士官用】


【OZ一般兵用】


【ホワイトファングのアストロスーツ】


【ゼクス用アストロスーツ】


【コロニー側ノーマルスーツ】


【カトルの宇宙服】

軍服 「ガサラキ」

特自制服

「ガサラキ」に登場する特殊自衛隊の制服。ゴーグルやホルスターの着け方など細部にも目が行き届いている。現在の自衛隊制服のアレンジではなく、新しい制服としてデザインされている。

特自コネクトスーツ

TA搭乗のさいに、隊員が着用するスーツのラフデザイン。劇中のものに較べると肩のアーマーもなく、パーツがしっかりと分かれたスーツになっているのがわかる。右端のものが一番古く、当初は戦闘機のパイロットをイメージしてデザインされたのがわかる。劇中のものは、出渕氏のラフを元に村瀬氏が書き直したものである。

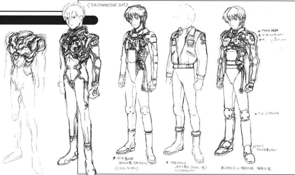
【ラフ】

COMMENT

特殊自衛隊の服は、時代が進んで制服が一新されていると考えて、今のものとは違うラインでデザインしていきましたね。コネクトスーツはTAとの接続を考えて、電極の穴とかつけたんです。コクピットが狭いのでヘッドアップディスプレイにしたんですけど、顔が全部隠れるのは流石にだめだったんで、口許は露出させたんです。村瀬くんがアメフトのアーマーのイメージを組み入れて、最終的な決定デザインにしました。

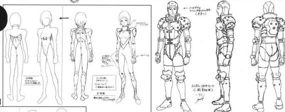
ラフ

コネクトスーツのラフ。左のものの上体部のプロテクターに特色、シンボル双方の特徴が見え、下半身はシンボルのイメージが強いデザインになっている。右のユウシロウの着ているほうは、ややディティールが細かいものの、ほとんど決定稿に近い。

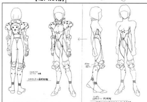


シンボルコネクトスーツ

ミハルたちシンボル側のコネクトスーツ。こちらは劇中にそのまま使用された。パーツの組み合わせや、頭部フードの形状から西洋の甲冑をモチーフにしてデザインを煮詰めていったものと考えられる。

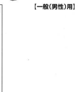


【一般(男性)用】



【ミハル用】

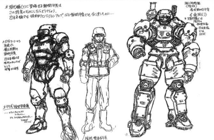




【ラフ】

ラフデザイン

『ガサラキ』企画段階で考えられたデザイン。この時点では、現代、過去、近未来と時空を越えてユウシロウとミハルが活躍するというストーリーだった。右端のスーツはその現代編で登場するTAの元になるものである。腕の部分や肩パーツのデザインなどに、後の雷電、イシュタルにつながるデザインラインが見える。左のスーツは、肘やヒザのデザインから見て、コネクトスーツに転用されたようである。



軍服『新機動戦記ガンダムW エンドレスワルツ』

マリーメイヤ 軍服

OVA「エンドレスワルツ」で登場した少女・マリーメイヤの軍服。帽子についている羽飾りが大きな特徴である。これは階級がわりにもなるもので、幹部将校しかつけていない。貴族的なOZ、第一次大戦の軍人をイメージした統一連合などと差別化を図っている。



少年親衛隊

マリーメイヤの親衛隊の軍服。ヒトラーユーゲントをモチーフに、配色を変えたデザインになっている。原稿には「美少年には半ズボンでしょう」と書き込まれており、女性層を意識した「W」向きのデザインとなった。



デキムの軍服

マリーメイヤ軍の実質的指導者・デキムの軍服。このラフを描いた時点では、デキムのキャラクターデザインはあがっておらず、このラフをもとに村瀬氏がデザインしたと思われる。

【マリーメイヤ軍アストロスーツ】



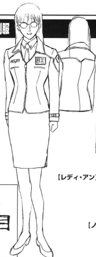
【ラフ】

一般兵士

マリーメイヤ軍の一般兵士。襟についている紋章はマリーメイヤの略称MMを紋章化したものである。

プリベンダー制服

ノインたちが所属するプリベンダーの制服。軍組織ではないため、威圧的な装飾は排除されている。ジャケットや腕のワッペンなどから、FBIなどの公安機関の制服をモチーフにされたのがわかる。



【レディ・アン】

【胸のマーク】





【ノイン】



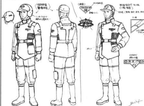
【サリィ】

【ジャケット背中】

制服「無限のリヴァイアス」

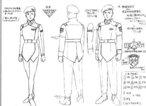
軌道保安庁

軍隊に見えないようにというオーダーのため、宇宙の海上保安庁をイメージしてデザインされている制服。無重力で活動するため帽子が固定できるようになっていたり、袖や裾などにも苦心が見られる。



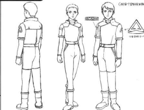
惑星間保安理事会

こちらも軌道保安庁と同じく、軍隊ではないためラインがいかつくないデザインになっている。スラックスの裾が固定できるなど、細かい部分に気を使ったデザインである。



航空士官学校制服

主人公たちが着用する制服。他の制服と同様、無重力で活動できるようにデザインされ、宇宙服として使用できるという設定もあった。肩のマークは航宙士ということでヨットをイメージしている。



COMMENT

『リヴァイアス』の制服は、簡易の宇宙服でありながら制服のイメージを残さないといけないので、機関のマークとか襟章とか考えましたね。世界観的に軍隊は存在しないということだったので、軍隊というよりも役人の威圧感を出すようにしました。学校の制服も同様に宇宙服になるように、あまりヒラヒラした部分をつけず、各部分をバンドで固定できるデザインにしました。ただ、結果的にクリンアップされたデザインは別物となっているので作品にちゃんと意図できたという印象は残りませんでした。

CHARACTER

バーニィの銃

「0080」で登場した銃。実銃に近い外見をしているが、トリガー部分などに独自のデザインを組み込んでいる。排莢口が逆なのはケアレスミスである。



【ラフ】

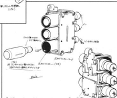


【ロケットランチャー&ピストル】



ネオ・ジオン軍火器

こちらは「逆シャア」で使われた火器。ロケットランチャーは「0080」でも使用されている。



【グレネードランチャー】

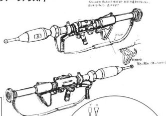
メルキア拳銃

鉄板を打ちつけたような無骨な拳銃で、「ガンダム」の時の拳銃とは明らかに毛色が違う。未来ながらどこか旧式のイメージが残るボトムズの世界観に合ったデザインだろう。



こちらはリボルバー式。現在のリボルバーよりも少し古い型の銃をモチーフにしている。

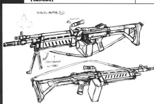
【パンツァーファウスト】

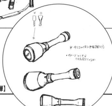


キリコ&テイタニアの武器

「赫奕」においてキリコとテイタニアがそれぞれ使用した武器。機関銃、パンツァーファウストなど実際の兵器をほぼシルエットのまま転用している。

【機関銃】





【手榴弾】

アーサーの入るカプセル

「ザブングル」劇中でイノセントのアーサーが入るカプセル。カプセルといっても、ドラム缶の内側に水筒や通信機など小物がついているだけである。ドラム缶の上部がガムテープで張ってあるなど、アナログな演出がされているのも面白く、中にいるアーサーのセリフに吹き出しまでつけているのも楽しい。

G.C司令塔

ランドシップの司令塔。ＳＦながらレトロな作品世界観のため、伝声管で指令を伝える方式になっている。伝声管の部分は取り外しが自由になっているのも特徴。

その他の小物

こちらの小物は出渕氏のオリジナル要素が強い。作業ロボットは昔のＳＦ作品によく見られたデザインを踏襲している。カプセルも同様で、『ザブングル』のＳＦの部分が強く現れたデザインになっている。

【作業ロボット】

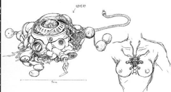
【モニターカメラ】

【カプセル】

酒場小道具

この作品では出渕氏の活躍の幅は広く、酒場の小道具なども氏がてがけている。ドラム缶をそのまま流用したイスのデザインが面白い。





テイタニアの補助脳

テイタニアの補助脳。目玉に見える中心部や、首元にのびたコードなどが機械というよりも寄生生物を連想させる。そのため内部もメカというよりも生物のようなデザインになっている。

文字・紋章類「赫奕たる異端」

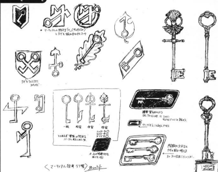
「赫奕」では出渕氏は、文字や紋章など細かな部分に携わっている。中世ヨーロッパや第２次大戦を参考にしたようで、略章のモチーフは鍵であり、紋章にもその方向性はうかがえる。



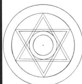
マーティアルの頭文字が隠されている。

マーティアル飾り紋章

【マーティアル紋章】



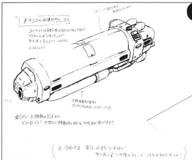
【マーティアル文字】



【マーティアル階級章のイメージ】

《マーティアル 略章 案》

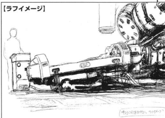
冷凍カプセル「赫奕たる異端」



キリコのカプセル

キリコの入っていたカプセル。テレビシリーズ最終回に登場したカプセルと同じ物であるが、書き込みにある通りシルエットこそ共通だが、ディティールでは各所に手が加えられている。

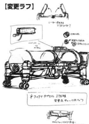
【ラフイメージ】



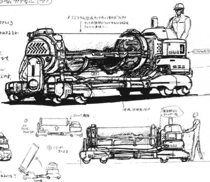
フィアナのカプセル

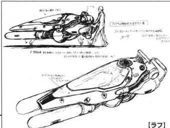
フィアナの入っているカプセル。出渕氏のほうから、さまざまなアイデアが提案されている。このアイデアに関しては採用はされなかったが、演出上の出渕氏のこだわりをうかがうことができる。

【変更ラフ】

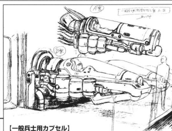






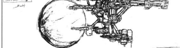


【ラフ】



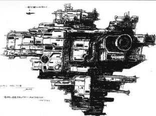
【一般兵士用カプセル】

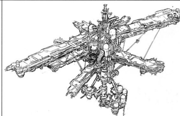
コンプラント「赫奕たる異端」



外観ラフ

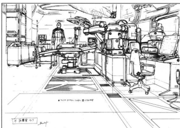
宇宙に浮かぶ巨大なコンプラントのラフ。円筒形の「ガンダム」の宇宙コロニーとは違い、直線が主体のデザインになっている。無数に突き出た突起や剥き出しの機械のような外観が、「ボトムズ」作品特有の匂いをかもしだしている。



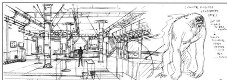


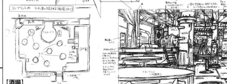
内部ラフ

コンプラント内部ラフ。町中を走る太いパイプや、街頭にあるテレビ画面、無数の看板や酒場にある剥製など、無国籍で混沌としたＳＦ世界のイメージを感じさせるデザインになっているのが特徴。



【医療室】





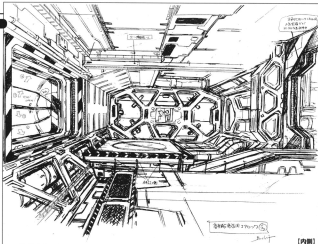
【酒場】

エアロック

コンプラントのエアロックのラフ。SF作品によく登場するデザインを踏襲し、手堅くまとめている。回転灯や標識など細かい部分にも気を配っている。

【回転灯】



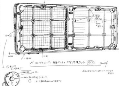


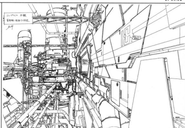
【内側】

【標識】

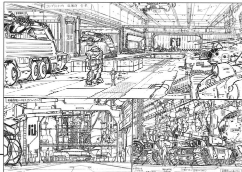


【防護ネット】





【外側】



【格納庫】

COMMENT

僕が描いたのはラフだけで、最終的なクリンアップは、佐山くんにお願いしています。コンプラントは、複合構造物ということで、入り組んだデザインにしたんです。内部の美術的なイメージもそれを考えてました。

アレギウム総本山「赫奕たる異端」

アレギウム総本山

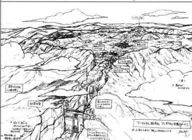
アレギウムの総本山のラフイメージ。SF的なコンプラントとは趣を異にして、中世的なデザインになっている。イメージラフだが完成度が高く、美術スタッフがそのままクリンアップして背景として使用したという噂もある。



アレギウム全景

総本山にいたるアレギウムの全景が描かれたイメージラフ。かなり細かく描かれており、作品の世界観をデザインしたいという出渕氏の志向がうかがえる。





大広間

総本山広間のラフイメージ。中世ヨーロッパの宗教建築物などによくみられる壮麗だが大時代的という特徴をふまえてデザインされている。謁見席の形状がオペラ座などの貴賓席に近く、参考にされた建築物が多岐にわたったことがわかる。





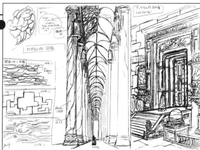
【ラフ】

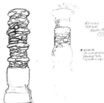
COMMENT

これらは監督の今西くんと話し合いながら固めていきました。現実にある遺跡などをベースにしていますが、そのままだと世界観と繋がらないので、アレンジの仕方には気をつかいました。美術の場合、メカと違ってバリエーションはつけてくれるので、僕は基本的なコンセプトを決めただけです。

通路

総本山の各通路のラフ。壁の描き方、柱のデザインまで細かく指定されており、美術スタッフの描いた背景もほぼこれと同一の物となった。全体的に中世ヨーロッパ的なテイストが強く、SFメカでありながらどこか古めかしいATとよく合っている。

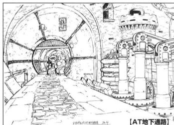




【柱ラフ】



【広間・通路】



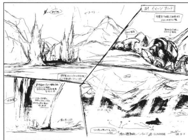
【AT地下通路】

その他のイメージボード

「ポケットの中の戦争」「戦闘メカ ザブングル」

ジオン水中MS隊

『0080』第一話での1シーンのイメージボード。潜水艦映画の影響を受けたと思われるカット割りになっている。

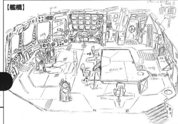


ザブングル イメージボード

『ザブングル』での医務室とブリッジのラフイメージ。オリジナルのアレンジはほとんどなく、ブリッジが通常の艦船よりもややスペースが広くなっている程度である。



【医務室】



【艦橋】

CATEGORY:4 INTERVIEW

YUTAKA IZUBUCHI
RYOSUKE TAKAHASHI
KOICHI INOUE
SHIGERU HORIGUCHI
SHUJI MIYATA
SEIICHI ANBIRU
KOHTARO NAKAYAMA

出渕裕

空想意匠(CREATIVE DESIGNER)・絵師(ILLUSTRATOR)

メカデザインで食っていこうなんて全然考えてなかったですね。

—デザイナーになるきっかけはどういった事だったんですか?

出渕　『ボルテスV』[注1]をやっていた頃、スタジオ見学を何度かサンライズさんにさせていただいたのがそもそものきっかけですね。まだ高校生の頃ですが…。その頃、友人とSF系の同人活動をやってまして、自主制作アニメでこんなの作ってみたいなっ、てアテもないのに夢見ていたりしたわけです。で、二度目の見学の時だったか、監督の長浜(忠夫)[注2]さんに描きためていた(自主アニメ用の)絵を見てもらったんです。時期的には、『ボルテス』が終わって、『ダイモス』[注3]の中盤に差しかかった頃で、敵のネタも切れかけていた時らしく、長浜さんが見学に来ていた素人の僕に「やってみない?」と言ってくれたのがはじまりですね。今考えると無謀というか勇気あるというか…いや長浜さんが(笑)。

—最初からデザイナーになりたいというわけではなかったんですか?

出渕　長く続けているから結果メカデザインという肩書を使ってますけど、当時どうしてもデザイナーになりたいと意識はしていなかったと思います。それにアニメーションの仕事だけをしたいっていうこだわりがあるわけでもなかった。アニメにも関心はありましたが、僕はもともと特撮畑の人間だと自分では思ってましたから。長浜さんに言われた時も「僕なんかにやらせてもらえるんだったら…」という気持ちで引き受けましたし、今考えると明確なビジョンも無くなんとかなるかなって感じで入っていきましたね(笑)。それに、僕が描いたのはラフだけだったのでもらえるギャラもアルバイト料みたいなもんでね、途中から入ったんでスタッフロールにも名前は出てないんです。あの時点ではこれで食っていこうなんて全然考えてなかったですね。

—『ザブングル』[注4]までは、主に敵メカのデザインをされてましたよね。

出渕　そうですね。でも『ザブングル』以降も主役メカやってませんよ(笑)。ちゃんとやったのは『逆シャア』が初めてじゃないかな。それも大河原(邦男)さんのガンダムあってのね。初めてスタッフロールに名前が載ったのは『ダルタニアス』[注5]からですか、その時もラフだけで実際にクリンアップしたのはアニメーターの金山(明博)さんです。僕がやったデザインがそのまま画面に出てきたのは『トライダーG7』[注6]からですね。でも、『トライダー』の時もまだセミプロって気持ちで、仕事としてちゃんとやっていけるなんて思ってなかったですね。ただ、大学に進学して4年間通ったとして、自分の性格からしてサラリーマンはやっていけないというのは感じていたし、映像関係には興味があったんでそっちの世界には関わっていきたいと思っていました。当初は、自分みたいのがメカニックのデザインをずっとやっていけるような甘い世界じゃないだろうと感じていました。だからやっているうちにコネクションができて、色々と経験した後でうまく自分の居場所に軟着陸できたらなと軽く考えていました。自分が(メカデザインの)プロであると認識したのは、だから『ザブングル』あたりの仕事をやっている時になってからですね。

—敵メカのデザインをなさって、何か感じた点はありますか。

出渕　やってみてわかったんですけど、特撮のデザインとアニメーションのデザインは違うものなんですよね。特撮のクリーチャーデザインならまだやってみたい気がするんですが、『トライダー』の敵ロボットのようなものは興味も薄れてますし、やったとしてもいいものはできないですよ。『ダイモス』から勢い4作品続けてデザインしていったんで、もうネタ的にもバリエーション的にも変化があまりつけられないと思うし、そういう仕事は若い人がデザインの経験を積む場でもあると思うんです。色んなデザインにアプローチできる、というかそれを要求されるわけで、自分の中の(デザインの)幅は拡げられますしね。

—その後、富野(由悠季)[注7]監督との仕事が続くわけですよね。出渕さん自身は富野監督についてどう思われてたんですか。

出渕　僕、『トリトン』[注8]好きだったんですよ、ショタコンじゃなくてね(笑)。あの当時は、スタッフが、監督がどうのっていう感じでは一般に観られてなかったですよね。文化として認知されてないっていうか…。でもそのうち、「この人が(監督)やっている作品は他と違う」というのが見えてきて、それが高畑(勲)さん、富野さん、出崎(統)さんといった方々だったんです。僕の場合、当時まだ高校の頃、作品のフィルモグラフィとか作ってチェックしてて気付くようになったんですけどね。『ライディーン』[注9]なんかビジュアル的にもビビッときましたね。同じロボット物でも一般に人気のあった『マジンガー』[注10]や『ゲッター』[注10]にはあまりグッとこなかった。安彦(良和)さんのデザインしたライディーンやガンテ、ドローメ[注11]は自分の中では刺激的でした。あの頃の富野さんや安彦さんって、ごく一部の人間しか知らない存在でしたけど、このコンビは他とは違う物を創ろうとしてるなと。だからそのふたりが『ガンダム』[注12]をやるって聞いた時はワクワクしてたのを憶えてます。たしか、僕が『ダルタニアス』をやっていた下のスタジオでやっていたんですよ、当時、ちょっとうらやましくもあったかな(笑)。

—そして、『ザブングル』で一緒に仕事をすることになったんですね。

出渕　最初は富野さんが監督をされるわけじゃなかったんです。当初、吉川(惣司)さんが監督で宇宙を舞台にしたロボット物をやる事になっていたんだけど、やっぱりロボット物は自分にはできないということで、降板されて急遽富野さんが監督をされる事になったんです。それで世界観も180度変わって、ああいう西部劇のような世界になったわけです。大型のWMの中に『イデオン』の重機動メカみたいなフォルムのものがあるのは湖川(友謙)さんの宇宙物の時のデザインをじゃっかんアレンジして転用した名残りからです。僕は世界観が大きく変わればデザインも大きく変わるものと思ってましたから今までのは全部捨ててWMは自動車や工作機械っぽいものにデザインし直しました。富野さんから大ラフみたいなものがでて、それに準じてやる事も多かったですね。ランドシップは陸上艦船というイメージに近づけるために、クレーンやサーチライトをつけるとか、富野ラフのシルエットを含めディティールを考えるのが結構楽しかったですよ。ラフのやりとりのなかで、富野さんの好みのフォルムっていうのがなんとなく掴めた気はしたかな。だから、その後『ダンバイン』[注13]で、いろんな形のトンデモ戦艦とか結構平気で描けちゃったりしたのかもしれない(笑)。そのおかげで、一応、監督のオーダーに合わせるような訓練はできましたね。演出サイドからビジュアルイメージが出てくることはそれまでの仕事ではなかったですから、演出家の方でビジュアルイメージがあるんだったら、それを膨らませてプラスαを考えるというのを心掛けるようになりましたね。

もうこうなってくると
リリーフデザイナー（笑）。

—その後、ガンダムシリーズに関わっていくんですよね。

出渕　『ZZ』[注14]の時は急で大変でした（笑）。僕はあの時、『Z』[注14]の後番組のデザインをやっていたんです。アンドロイドが出てくる作品で、デザイン的にもかなり自信があったんですけど、いきなり『ZZ』をやるからということになって企画が倒れちゃった（笑）。そしたら『ZZ』やる筈だった永野（護）[注15]くんが降板しちゃって急いで敵側のMSをデッチ上げないといけなくなった。それで何人かのデザイナーさんに発注してコンペティションしたわけです。その時僕も7、8体敵MSのラフを描いたと思います。でそれが通っちゃって、でも僕はラフまでで勘弁してと、それ以上はできない、と。それでクリンアップは伸童舎の明貴（美加）[注16]くんにお願いする事になった。でもそうすると僕のイメージとはどうしても違ってくるわけですよ。そこで何度かこちらでリテイクを出した事もありました。「ラフだけ」って言っておいてヒドい奴だよね（笑）。

『逆シャア』の時も、最初はこれも永野くんがやるはずだったんだけど、事情があって永野くんが降りて、またデザイナーのコンペティションになったんです。それでまたこちらのが通って、ていう…。困った時に声かけられたり、お助けマンとして呼ばれたり。そういえば途中から関わったという作品が多かったんですよね僕の場合。『ZZ』にしても『逆シャア』にしても、『ダンバイン』もそうですよね。宮武（一貴）[注17]さんが降りちゃって、その代わりですから。もうこうなってくるとリリーフデザイナー（笑）。最初から全部やれたのは『ガリアン』の『鉄の紋章』くらいかな。なんかそう考えるとトホホですね。

—『逆襲のシャア』が終わって『0080』がはじまるわけですよね。

出渕　『ガンダム』としては初のビデオシリーズですよね。あれは『逆襲のシャア』が終わって一年くらいした頃に話があったんですけど、聞いた時は「ええっ！　またガンダムやるの？」という感じでした。『逆シャア』で自分の中のガンダムはこういう感じ、というのを出してしまったんで、もうあまり違いを出せないんじゃないかと…。それに『0080』は時代的には一年戦争の時期を描いたものでしたし、じゃあもっと「兵器」として今ならこういう解釈もありなんじゃないかと、そんな感じでアレンジを進めていこうと考えました。『ファースト』のデザインって、リアルアニメの黎明期にはあれで良かったと思うんですけど、現在の目で見るとディティールとしては、まだマンガ的というか稚拙な部分があるように思えたものですから。だから、大幅に変えたハイゴックとかはもう完全に別のMSだと考えましたが、ザク改は「ザク」リック・ドムⅡは「ドム」なんだと、ちょっと形違うけどそうなんだと…（笑）。昔は見えなかった細かいディティールが、写しているカメラの解像度の違いで見えているというつもりで…。ちょっと解釈が強引だったのも今見ると中にはありますけどね（笑）。

—『ガサラキ』などのリアル物についてどうお考えですか？

出渕　俗に「リアル物」と言われているものって、ガンダムからの兵器としてのロボットを、その兵器体系を表現しているって事で「リアル」と言われてるようですが、結構曖昧に「リアル」って言葉使われてますよね。それって本当の「リアル」なのか？それに、その「リアル」を突き詰めていくと、どんどん地味になって花がなくなってしまうっていう側面もある。『ガサラキ』の時も、キャラクター性をかなり抑えてやったつもりですがやはり「ロボット物」でもある部分を重視すると本当の「リアル」には至らない。結果として僕はそれでいいと思ってるんですけどね。だって「ロボット物」だから…。「ロボット物」でリアル気味にしても結局、ガンダムモドキにしかな

用語解説

注1　ボルテスV：1977年東映動画制作（協力日本サンライズ）。ロボット物の中に愛憎ドラマを加えたロボットアニメの佳作。

注2　長浜忠夫：監督・演出。『超電磁ロボ　コン・バトラーV』『ボルテスV』の超電磁シリーズを手掛けた。

注3　闘将ダイモス：1978年東映動画制作（協力日本サンライズ）。出渕氏の実質的なデビュー作である。

注4　戦闘メカ　ザブングル：1982年日本サンライズ制作。西部劇とSFが融合した独特の世界観を持つ異色ロボットアニメ。

注5　未来ロボ　ダルタニアス：1979年東映制作（協力日本サンライズ）出渕氏がスタッフロールに初めてのった作品。

注6　無敵ロボ　トライダーG7：1980年日本サンライズ制作。下町人情風キャラクターとロボットの取り合わせが人気を呼んだ

注7　富野由悠季（喜幸）：監督・演出。『ガンダム』シリーズ、『ザブングル』など数々の作品をてがける。

注8　海のトリトン：1972年アニメーション・スタッフルーム制作。富野喜幸氏の初監督作品である。

注9　勇者ライディーン：1975年東北新社制作。監督富野喜幸。

注10　マジンガーZ、ゲッターロボ：1972、1974年東映動画制作。多くのクリエイターに影響を与えたロボットアニメ史に残る傑作。

注11　ガンテ、ドローメ：『ライディーン』に登場するメカ。中でもガンテは「空飛ぶ巨大な手」という衝撃的な外見を持つ。

注12　機動戦士ガンダム：1980年サンライズ制作。説明するまでもないが、現在活躍する数多くのクリエイターに影響を与えた、リアルロボットアニメの記念碑的存在。

注13　聖戦士ダンバイン：1983年サンライズ制作。ロボット物にファンタジー色をくわえた設定で、今も根強い人気をもつ。

注14　機動戦士Zガンダム、機動戦士ガンダムZZ：1985、1986年日本サンライズ制作。『Z』には出渕氏は参加しておらず、『ZZ』で助っ人として急遽参加した。

注15　永野護：メカデザイナー・作家。代表作に『重戦機エルガイム』、『ブレンパワード』などがある。コミック、ゲームと多方面に活躍中の人気デザイナー。

注16　明貴美加：メカデザイナー。『ZZ』や『0080』などをてがける。

注17　宮武一貴：メカデザイナー。代表作に『聖戦士ダンバイン』、『マクロス7』などがある。

注18　カトキハジメ：メカデザイナー。『ガンダムW』など平成以降のガンダム作品でデザインを担当。

注19　荒牧伸志：メカデザイナー。『ガサラキ』をてがける。

注20　高橋良輔：監督・演出。『ガサラキ』監督。他にも『ボトムズ』『ガリアン』など数多くの傑作アニメをてがける。

注21　機動警察パトレイバー：1989年サンライズ制作。劇場、ビデオほかさまざまんメディアに展開し、現在も新作が制作されている人気作品。

注22　河森正治：メカデザイナー・演出・監督。『マクロス（メカデザイン）』『天空のエスカフローネ（監督）』などをてがける。

注23　戦隊物：東映戦隊シリーズ。出渕氏は『ダイナマン』『バイオマン』など数作品で衣裳・怪人のデザインを担当している。

らない事が多いですしね。だから「ロボット物」の兵器体系の量産思想というのは、それがロボットである以上リアルっぽくはできても本当の「リアルロボット物」なんてあり得ないんじゃないかなあ。ただ、ガンダムそのものを突き詰めて煮込んでいく作業はまだシュミとしては面白いんでね。でも、そういうのはカトキ（ハジメ）［注18］くんのほうが向いているんですよね（笑）。

自分の中で想い描く「あるべきビジュアルイメージ」を提案しプロデュースしていきたい。

―今後はどういうラインで仕事をしようと考えてますか？

出渕　仕事が選べる環境だといいんですけどねェ（笑）。興味が持てる事には積極的に関わっていきたいってところですか。メンタルな処に左右され易いんで逆に興味の持てない仕事、ルーティンワークに偏った仕事とかは贅沢言うようだけど避けちゃうかも…。デザインの仕事でいえば自分でその作品の世界観（デザイン）を責任持って提案できる、そんなポジションでの仕事が続けられればと思っています。とは言っても全部ひとりでやるわけではなく、大本の指標を示してデザイナーを割り当てていく、それぞれのデザイナーさんの得意なものを見極めたうえで、その特性にあった仕事をさせていく。いわばデザインプロデュースみたいなものですね。『ガサラキ』を例にすれば、ミリタリー系のものはそちらに信頼できる荒牧（伸志）［注19］さんにある程度お任せして、伝奇的な部分である骨嵬はこちらで責任を持つ、みたいなね。だから必ずしも一人でクリエイトしていくんじゃなくて、自分の中で想い描く「あるべきビジュアルイメージ」を提案しプロデュースしていく、そういうスタンスでの仕事のスタイルが自分に合っている、というかそうしていくんだろうと思います。『0080』の高山（文彦）さんや『ガサラキ』の（高橋）良輔［注20］さんはそういうのを理解してくれる方々だったんで、ホント感謝してます。

―これからはデザインをプロデュースしていきたいというわけですね。

出渕　やっぱり自分が苦労しないで好みの作品が見れるのがいいですよね（笑）。ただ、たまに「ああこれは俺がやるのが一番いいな」と思うものとも出会ったりするわけですよ。例えば骨嵬をやった時は、このイメージを作り上げられるのは自分以外思い当たらなかった。そういった時は何が何でもやりますけど、自分でそう確信できないものに関しては意外と柔軟に考えて他の人に振ってしまいますね。あと演出にはやはり興味ありますよね。『パトレイバー』［注21］でも絵コンテ切らせてもらったりしましたし、できれば監督までやらせてもらってね。怖くてそんな事を考える人いないか（笑）。河森（正治）［注22］くんも監督やっているし、荒牧さんも絵コンテ切ったり…メカデザイナーって結局自分のビジュアルイメージを元にして世界を動かしてみたくなっていき易い人種なのかもね。でも大河原さんのように、プロフェッショナルな職人に徹していかれる方もいますよね。う〜ん、でも僕には「生涯一デザイナー」はできそうもないですね。

―では今、デザインの方面では興味を持っているのはどんなデザインですか？

出渕　今、って訳じゃないけど衣装、特に軍服関係はこだわりのあるほうかもしれないですね。『0080』の時にしても、軍服のラフを描いて美樹本（晴彦）くんにやってもらったりね。そういう事をやっていたから、スタッフロールにはメカデザインじゃなくて、デザインワークスという形にしとこうと、何でもとりあえず首突っ込めるし（笑）。軍服とかってこの企業ならこういう感じ、ジオンだったならこう、といったコスチュームのデザインを決め込んでいく事が作品の中に存在している疑似組織や疑似国家を体現していく事になり、引いては作品世界そのものの色合いを決めていく事にもなる。そういうところがキーになっているんだと思います。ただ、オーダーというか狙っている世界観によってそれは変わりますよ。実写の『チェンジマン』［注23］の時は、敵がいろんな星からやってきた宇宙人の混成部隊だったので逆に個性をバラバラにしたりしてね。作品が狙っている部分や要求している部分を嗅ぎとって自分の中でベストな形で組み立てていくのが僕らの仕事だと思ってます。どんなに凄いメカをデザインしてもキャラクターや世界観と遊離してしまったら作品的には意味はないじゃないですか。だから、デザイナーとして係わる以上、軍服とか細かい部分まで面倒みたい、みる事で「世界をデザイン」する事に責任が持てる。そういう事だと思います。

―サンライズでの仕事全般に対しての感想をお願いします。

出渕　サンライズさんには拾って育ててもらったなあという感じでしょうか。サンライズ以外の仕事もしてますけど、愛着があるのはサンライズ作品が多いかなあ。昔からやっている分、ノウハウはわかっているし、作品の方向性に合わせられる。逆に合わせられるという事はその方向性を遵守しながらも、それまでのサンライズにない新しい物を出していける可能性に繋がると思うんですよ。なんて言うか軸足として置いておける安心感がサンライズにはあるのかもしれません。

高橋良輔

『装甲騎兵ボトムズ 赫奕たる異端』『ガサラキ』監督

—なぜ、「ガサラキ」のデザインを出渕さんに依頼することになったのですか。

高橋　ビデオの「ガリアン」以降、出渕さんとは仕事はしてなかったけども、会って話したりする機会はあったんです。その時に僕が話した企画の中で、出渕さんが気に入ってくれていたものがあったんです。実現はしなかったんですが、『ガサラキ』を作ることになって、その企画の幾つかを取り入れてみたんです。その段階で出渕さんにデザインをお願いしたいなと僕は思っていた。出渕さんは西洋甲冑にすごく詳しい人なんですけど、日本甲冑にも興味があって、僕も『ガサラキ』の中に、日本的なテイストを入れたいという考えがあったんです。だから、出渕さんが興味のあったことと僕が『ガサラキ』でやりたかったことが近かったというのが、お願いすることになった理由ですね。

—ロボットのデザインに関してのディスカッションはどうされてましたか。

高橋　まず、ロボットを話のなかでどう使うか、世界観から考えるんですよ。「ガサラキ」で考えたことは、今の世界情勢を考えると地球の中でもう大戦争は起こせないだろう。ホントに国と国が生きるか死ぬかの相撲をとるならば、結局核兵器を使わなければいけない。冷戦の時代はそうでしたよね。ですけど、イデオロギーのなくなった今では核兵器は使えない。まだイデオロギーが強かった時代のベトナム戦争だって、アメリカは核兵器を使わなかった。あの戦争は軍事的には負けたといわれているけれども、核を何発か落とせばカタがつくわけでしょう。それができないということは世界は核を使えない時代に入ってる。だから、世界観において現在の延長線上にある「ガサラキ」では、TAというのは戦場でガンガン戦うものじゃない。市街においての暴動もしくはテロ、小紛争に対して一番機能する兵器として考えたんですよね。だから劇中では、TAは暴動の鎮圧にも使用してますよね。かといって、アレをテロ側が持つのは非常に難しい。製造は絶対できないし、奪ってきても、メンテナンスや指揮車両の問題で使えない。結局あれは体制が使う紛争解決用の兵器。そういう世界観の中でのロボットの位置を決めるんです。

—そこから、細かな設定を作っていくわけですね。

高橋　そうですね。今度はそれをどう使うかっていうことを考える。砂漠で使うんだったら地潜りとか面白いなとかね。今までの戦車や装甲車などの戦闘ビークルは横移動、水平移動は出来るんだけど、あんまり縦の移動が出来ない。戦場を立体にするためには地上兵器と航空兵器が必要でしたよね。だけど、市街戦では航空兵器とまではいかない、縦に動ける物が必要になると考えたんです。そうするとTAは立体をカバーできる兵器になるようにしないといけない。そのためにはワイヤーで昇り降りができるようにギミックを入れてくださいとまたお願いする。それを合わせて統合していく。それに対して今度は出渕さんが機能を入れて、自分の趣味のデザイン傾向でそれが可能なようにデザインしてもらう。演出や話に関わる重要な部分を総合したところでそれをデザイン的に成立させるのが出渕さんの仕事でした。

—『ガサラキ』では骨嵬という非常に日本的なものがありますが、そのコンセプトというのは高橋監督のほうからだされたのですか。

高橋　存在は僕のほうから案を出しましたが、デザイン的には出渕さんですね。それは『ガサラキ』の設定上大きい所があって、さっき言ったように動力の伝達制御を考えると二足歩行は難しい。で、人工筋肉を動力として考えた。その人工筋肉の由来がいわゆる骨嵬の存在にかかわってくるんですね。その骨嵬というのはどういうものなんだっていう理論武装は僕が大まかにして、その考証を野崎（透）さんがして、こう存在するんだってなった時に出渕さんがデザインにかかる。羅生門の鬼がイメージにあって、そこにロボットの原型ともいえるようなデザインと、日本のような、ヨーロッパ中世のようなテイストを入れて、デザインしてもらった。

—出渕さんのデザインの魅力はどんなところだと思いますか。

高橋　色気……だと思うんですよ。出渕さんのロボットには出渕さんしか出せない独特の色気があるんですよね。別に男女の色気というわけじゃないんだけど、どこかしら、色気があるなと感じさせる何かがある。それはやっぱり、出渕さんの存在そのものから出てきてるんじゃないかなあ。大河原（邦男）さんでいえば、大河原さんってすごくキチンとした人でデザインも、大河原さんの中では非常に合理的に出来てる。デザインを生む時の生活とかスピードが全部大河原さんらしいんですよ。出渕さんのはやっぱり生活そのものが出渕さんらしいんですよ。多少合理性を欠いてると思うんですよ。その不合理な部分が色気であり魅力なんじゃないかなと思います。

—出渕さん自身のお人柄を端的に表すとどういった方なんでしょうか。

高橋　ある意味、物を作る人としては典型的な人なんじゃないかなあ。いかにも作り手らしい感性とかを持ってるなって常々感じています。だから、ある意味では非常に派手なのが好きなはずなのに、ある時はものすごく人を恋しがったり。そういう所が彼の魅力なんでしょうね。

井上幸一

「機動戦士ガンダムZZ」企画制作
現・サンライズ　ガンダム事業部 G－SAVIOURプロデューサー

―最初に出渕さんにお会いしたのは何時ですか。

井上　『ダイオージャ』の手伝いやってた時に当時設定だったうちのかみさん（風間洋）と一緒に行ったのが初めてだと思います。僕はその後『ダグラム』制作班に移ってしまいましたが、出渕氏は『ダイオージャ』の後番組の『ザブングル』をやっていましたから、僕自身は彼との仕事はそんなにやっていないですね。

―その後のお仕事というのは何になるんですか。

井上　当時の僕は企画室の所属でしたから、様々な企画を開発する作業で何度か接近遭遇はしています。実際に番組となった企画で言えば、たしか『ZZガンダム』だったと思います。その前の作品の『Zガンダム』では出渕氏は関わっていなかったと記憶していますが、『Z』から『ZZ』に切り替わるときに、デザイナーの一人として参加してくれていました。メインデザイナーは『Zガンダム』をデザインした藤田（一己）氏とおなじく伸童舎に所属していた明貴（美加）氏に決まったんですが、彼は膨大なまでの『ZZ』のデザイン作業にかかりきりで、同時に進めなければならない敵メカのデザイン作業の時間が、ほとんどとれなかったんです。そこで内田（健二）プロデューサーが、出渕氏に協力を要請したという経緯だったと思います。出渕氏はこの依頼を快諾してくれたんですが、その彼を設定制作としてフォローするスタッフが不足していたんです。それは困った、ということで企画室の方から今回はお助けということで、僕がしばらく彼の追いかけ役をやったというわけです。もっとも、実際の製作に入る頃にはスタジオのスタッフにバトンタッチしてしまいましたから、僕がやっていたのはごく初期の短期間だけなんですけどね。

その後は、「逆襲のシャア」で関わることになります。ガンダムの劇場版をやるよっていう話は内田プロデューサーから聞いてはいましたが、その頃も僕は企画室にいて別の作品の企画を進めていましたから傍観者を決め込んでたんです。そしたら或る日突然に、主役のガンダムのデザイン案を1週間でなんとか作ってくれという内田プロデューサーからの依頼が舞い込んだんです。慌てて企画作業に協力してくれていたデザイナーさん達を総動員して、様々なアイディアやスケッチを融合して作り上げていったんです。例えば足の甲は誰さんの案とかフレーム周りは誰さんのデザインとかね。やっとこさ出来上がったラフスケッチを渡した相手が出渕氏でした。彼はそのラフの持っている様々な要素を、彼なりのデザインセンスとバランス感覚で、上手に決定デザインへと昇華してくれたんです。そういった意味で、νガンダムというMSは、コンセプトとベースワークを担当した当時のサンライズ企画室に出入りしていた若手デザイナーたちと、既にベテランとなっていた出渕氏の共同作業で出来上がっていったデザインだったんです。

―出渕さんのデザインの魅力はどんなところだと思いますか。

井上　これはあくまで僕個人の感覚なんですが、それはたぶん「ドール」と「フィギュア」の違いなんじゃないかと思っています。このこと自体、最近シド・ミードさんから教えてもらったことなんですが、英語ではこの二つの言葉は全く意味あいの違うものなのだそうです。どういう意味かといいますと、「ドール」と呼ばれるものは見る人によっては全く違うイメージを投影できる無個性なものであるのに対し、「フィギュア」と呼ばれるものは何らかのキャラクター性（個性）が投影されて作り出されたものだということなのです。そういった意味で、出渕氏の描くデザインはおそらく「フィギュア」であり、更に言えばそのキャラクター性が非常に強いデザインなんだと思います。メカニカルデザイナーとしての彼には怒られちゃうかもしれませんけど、ホントにキャラクター性を持ったデザインを描ける人って少ないと感じていますから、逆にそここそが彼のデザインの最大の魅力だと思いますね。彼の描くデザインには、何か独特なムードがあると感じている人は多いと思いますが、デザインに組み込まれたキャラクター性こそがその正体のような気がしますね。だから、例えば単に「冷たい西洋風のマスク」のデザインを依頼されたとしても、彼の場合はその仮面の由来をはじめとしたバックボーンを、常にあれやこれやと考えながら描いているんじゃあないでしょうか。

―人間として出渕さん自身の魅力を教えてください。

井上　人間として正直な所ですかね。人に優しくてウソをつかない。ああいう造形デザインが出来ちゃうのも、そうだからだと思います。それと、正直さゆえにたまに出るわがままなところが実は魅力的だったりもします。イイ歳をした男がイイ歳をした男の事を魅力的というのも変ですけどね。例えば喫茶店に入ったらちゃんとそこらへんにいるインテリみたいな仕種をしてるんです。でも、話に入り込んだ瞬間に、今まで背筋伸ばして佇んでた人が突然クッと屈み込んで楽しそうに話始めちゃうんです。そういう状況って人によっては恥ずかしいと思って、言い訳がましく説明する人もいますよね。でも彼の場合は全然繕わない、楽しいんだからイイじゃないって割り切ってる。ものすごく論理が単純になってしまう瞬間っていうのがどうしてもあって、そうなったときに体裁を取り繕わない、そこが逆にああウソつけない人なんだなって思う時ですね。たぶん気持ちが若いんですよ。出渕裕ってどんな人間かと言われれば、そんな感じですかね。

GUEST COMMENT

堀口滋

「機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争」設定制作
現・サンライズ　ガンダム事業部企画制作デスク

―「0080」で出渕さんにお願いした経緯を教えてください。

堀口　「0080」はサンライズとしては初めてのガンダムのOVAだったんですが、制作するにあたって、旧来のガンダムスタッフではなく、出渕さんや美樹本（晴彦）さんといったいろんな新しいスタッフを入れていくっていうところでプロデューサーがセレクトしたと思います。プロデューサーが「逆襲のシャア」をプロデュースしてた内田（健二）さんなんで、その繋がりもあったかもしれませんね。中でも、出渕さんには企画の最初の段階から加わっていただいて、現実的なデザインだけでなくて、ガンダムとしての映像の見せ方であるとか、そういうもののアイデアラフを結構頂いてるんですよ。コンテでハッチとか開いた時にどんな風になるかとか、監督の高山（文彦）さんの考えを僕が出渕さんに伝えて意見をもらう。そういう形で「0080」のメカ戦闘シーンに関しては、出渕さんと高山さんの間でほとんど決まっているという感じでしたね。他にもキャラクターデザインでもかなり協力してもらっていました。キャラクターデザインの美樹本さんが軍の服装関係っていうのはさほど詳しくないですから、そういった知識の豊富な出渕さんが軍服のラフデザインをして、美樹本さんが参考にして完成していくという形で作業していったと思います。他にも出渕さんはストーリーラインやプロット構成の段階でも意見を出されていて、高山さんは出渕さんをすごく信頼してましたから、ほとんど採用していますね。

―堀口さんと出渕さんとのやりとりの中でどんなことがありましたか。

堀口　あのまあ、時効だと思うんで言いますけどね。スケジュールが押してきてた頃に、宇宙空間でモビルスーツが何機か出てくるっていうちょっとしたシーンがあって、そこにはザクとドムとゲルググが登場する予定だったんです。出渕さんもお忙しくて、なかなか設定が出来なかった頃なんで、高山さんはデザインが上がらないんだったら、もうザクだけでイイやという話だったんです。でも、ガンダム、ジム、ガンキャノンと出渕さんのデザインを見ていくと、やっぱり出渕さんの描いたドムとゲルググも見てみたいっていうのが僕のなかですごくあってですね。「高山さんがどうしてもゲルググとドムを必要としているので、絶対に描いてくれ」と嘘をついて描いてもらったんですよ。今だから暴露すると、僕が見たいがゆえに発注したデザインは他にもかなりあるんです。トロイホースも後ろ姿で2カットくらいしか出てないんですよね。でも2カットでもやっぱりあるとないとじゃ違うし、ファンとしては嬉しいじゃないですか。高山さんは間に合わないんだったらいらないと言うんですけど、「やっぱりコレはいるんじゃないですか？」とか言って発注していくんですよ。出渕さんもしばらくしておかしいと思ったらしくて、「ホントにコレいるの」と聞いてきましたけど、「それは監督がぜひ欲しいって言ってます」と嘘をついて発注したんです。そういう感じで、ほんのちょっとしか出てこないのにいっぱい発注して、気がつくと膨大な設定量になってたんですよ。いま思えばよく上がったなあって感じがしますよね。

―出渕デザインの魅力はどんなところだと思いますか。

堀口　完全に私の私見になるんですが、出渕さんのデザインって、ドムにしても何にしても、確実にマスがあってブロックがあるのに、ラインのつながりとしては柔らかいんですよね。それと、そのキャラクター性をすごく分かっていて、ザクはザクでドッシリ鈍重な感じ、それに対してドムはより厚くなった感じはあるけど、すごくシャープな感じ。ケンプファーなんかは体の構成も他のモビルスーツと全然違うし、オリジナルの個性を持ってますよね。これが上がってきた時は、すごく感動しましたね。それにデザインを見ればわかると思いますけど、仕事で手を抜かない方ですね。ある時、夜中の1時にスタジオに出渕さんから連絡があって、サッカーの本が欲しいって言ってきたんです。今と違って深夜もやっている本屋なんてないですから、いろんな所駆け回って、やっと見つけて持っていったんですよ。そして、何に使うのかと聞いたら、サッカーボールの面構成が知りたかったというんです。アレックスのコクピットの全包囲モニターの面構成として参考にしたいということだったんです。「Z」のモニターは全面が一つになっている物なんですが、その過渡期にあたるアレックスは複数のモニターが組み合わされているのではないかと、そういう些細な点でも手を抜かないし、線1本1本の構成にも非常にスキがないというか緻密ですよね。これっていうのは作品ごとにモチベーションを高めて描いてくれるので、いい物になるんだと思います。ただ、そのモチベーションというものを上げるのに時間がかかるから、必然的に出来るのが遅くなってしまう。でも、頼んだ以上はいいものが上がってくるっていうのはわかってますから、安心してお願いできるし、頼み甲斐のある方ですね。

―出渕さんとはどういう方ですか。

堀口　優しい人なんだなっていうのは感じますね。「0080」の時に、若気のいたりで、出渕さんと喧嘩をしてしまったことがあったんです。当時すでに大御所だった出渕さんに対して、ただの新人制作進行が喧嘩を売ったんですよ。大変なことをしてしまったと思って、次の日に恐る恐る謝罪の電話をかけたんです。すると、「いやあれは僕も悪かったよ」と言ってくれたんです。その時すごくホッとしましたね。土壇場ですごく優しい人なんですよ。出渕さんが友人が多くて、慕っている人も多いというのはそういう所からきてるんじゃないですかね。そして、作品を理解してデザインしてくれる。出渕さんの場合、作品をちゃんと見ていて、この作品ならデザインはこうだろ、この作品ならこうだろと考えてくださるので、ありがたいですね。

宮田周治

「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」設定制作
現・スタジオガゼル　制作

―出渕さんが「逆襲のシャア」のメカデザインになった経緯はどんなものだったんですか。

宮田　あの時はたしかオーディションがあったと思うんですよ。最初に誰かがデザインやることにはなってたんですが、いろいろあってそれがダメになって、オーディションをすることになったんです。オーディションには数人のデザイナーに参加してもらったと思います。その中に出渕さんが居たかどうかはあまり覚えてないんですが、富野（由悠季）さんとしては、これは当時の僕の印象ですが、「Z」からのデザインの流れを一度切る方向だったんですよ。あの時代の流れからして、究極にいくか、逆行するかなんです。そうすると、「ZZ」が究極の方に向かっていたので、シンプルなガンダムを現代風にアレンジしたものでいこうということになっていたんです。でも上がってきたデザインは、みんな「Z」系のデザインで上げてきたんです。そこで出渕さんだけは感じが違ってたんじゃないでしょうか。富野さんのイメージに近いものがあったんじゃないかと思います。

―最初に出渕さんから上がってきたものに対して富野監督はどういうコメントをされていましたか。

宮田　確かダメって言ったと思います。富野さん自身がわりとコメントしない方なんですよ。必ず何か考えを持ってる人なんですが、それを出さない方なんです。最初に言葉で伝えて、それに対してデザイナーが描いて、上がったものに対してOKであればそれでイイし、ダメなものはダメと言ってそれでやり直し、そういう事が多い方でした。それで、じゃあ、多分これがダメなんじゃないか、こうした方がイイんじゃないかとデザインを詰めていって、こういうカタチに変わっていったんです。そんな進み方だったんで、普通のパターンだと、全体のシルエットを作ってから、コンテで演技させるんですが、こういう演技をさせたいと決めてから、形を作っていくという逆の流れだったんです。最終的なガンダムのシルエットを決めるのに相当時間がかかりました。他のモビルスーツのデザインに関しては、わりとスムーズに、そんなに時間はかからなかったんですが、ガンダムはやはり時間をかけていました。現場作業としては、まあラフがあるんで、なんとかレイアウトはそれで進めましたが。あの作品の場合、ガンダム自体が本格的に出てくるのは後半だったので助かってました。

―設定制作で苦労なされた点はありますか？

宮田　当時、僕はサンライズに入って1年目の新人だったんです。普通なら制作進行をやって設定とステップを踏んでいくのを、いきなりガンダムの設定やってくれって言われたんですよ。制作体制っていうのをあまり理解していないわけですよね。ですからその時代っていうのは、あまりに一生懸命やっててあまり覚えてないというところが相当ある。設定関係は僕と、プロデューサーの内田（健二）さんや企画室の井上（幸一）さんとかが絡んでいたと思いますよ。だからアイデア自体はこちらが作って富野さんが出来たものに何か言うという形で進めていきましたね。ある程度、富野さんがコンテを描きながらシナリオ描いてるんでアイデアは出しやすかったんですね。問題はファンネルだったんですよね。ガンダムにファンネルを乗せるというのはもうシナリオ上であったんですけど、デザインをどうするかというので時間がかかった。確か井上さんなり誰かが意見を出していたと思うんで、多分出渕さんが考えたことではないんじゃないかなと。

―出渕さんのデザインの魅力はどんなところだと思いますか。

宮田　出渕さんは一つ一つにテンション上げて、一気に描き上げてるという描き方だと思うんです。ラフでOKが出てクリーンナップするまでの作業が、何日もかけて仕上げるんじゃなくて、一気に描くタイプなんじゃないかなあと。ですから、上がってきた物は全体的に勢いがある生きた絵になってると思うんですよ。性格はわりとおっとりしてる方なんですが、その性格とは違う迫力ある絵が上がってる感じの印象はすごく受けましたね。

　あとアニメにしたとき動かしやすいというのがありますね。νガンダムに関しても、ちゃんと各部分が稼働するように考えられてるデザインなんでね。アニメーターにもよるんですが、メカを描かれるアニメーターだと、パッとデザイン見た時にこれ足曲がらないよ、とか歩けないよとかって言うんですが、そういうことがあまり無かった。

―出渕さんとはどういう方ですか。

宮田　初対面はあまり印象がないんですよ。優しい方だった気はします。威圧的でもなく。付き合いやすい方だった気はしますけど。まあ、覚えてるのは家が遠かったことですかね。当時まだ環線がなかった時代なんで、やっぱ渋滞するんですよね。それをだいぶ時間かかって行って、コレならもう上がってるだろうと思って行って、僕も設定だけやってたわけじゃなくて、現場の方もちょっとやってたんですけど、ちょっと行って帰ってくるだけって思ってたら、まだできてなくて待たされたり、それだけですね、よく覚えてるのは。出渕さんの所で待ってる時は何にもしてないんですよ。待つとは思ってないので、本とかも持ってないし。だからといって話しながらやるのも悪いじゃないですか。だからホントに待ってるしかなくて。向こうが何か喋った時にこっちも答えると。世間話を出渕さんが始めても、なかなか続かないじゃないですか。するとまた黙って黙々と。その時はきつかったですね。だから行ってみると、すでに上がっていた時はホントに嬉しかったですよ。でも、最近のデザイナーの方々を見てると、まだ可愛いほうだなと思いますけども。基本的にメカを描く方っていうのは、まあ異様に早い人もいますけど、僕が会ったメカを描かれる方はみんな遅いです。出渕さんは行ったその日に上がるからまだイイのかもしんないですけど。ズルズルと何日も引っ張る方はいますんで。出渕さんは監視をしていればまあ、大丈夫なんで（笑）。その辺で苦労した記憶はないですね。

安藤清一

「装甲騎兵ボトムズ　赫奕たる異端」設定制作
現・サンライズ　オンライン開発室デスク

―出渕さんと初めてお関わりになったのは何ですか。

安藤　最初に出渕にお会いしたのは「ガリアン」のビデオの時だったと思います。でもあの頃、設定をやっていたわけじゃなく、制作進行として作品に関わってただけなんで、行ったとしても原稿の回収に伺うくらいですから、繋がりというのはほとんどなかった。ですから、お仕事をご一緒したのは2度目ですが、「赫奕」で正式に繋がりをもったという感じですね。でも、出渕さんは僕のこと覚えてて下さっていたんですよ。

―「赫奕」で、出渕さんはどこまで制作に関わっていたんですか。

安藤　最初の企画段階では私は参加していなくて、1巻目を制作している時からの途中参加なんです。私が来た時には出渕さんがデザインワークスをするということは決まっていましたね。出渕さんにはデザインワークスとしてかなりの部分で参加していただいています。ATに関しては何枚もラフ描いていただいたのを元に、最終的には大河原（邦男）さんにまとめていただいたんですけど、その中にももちろん出渕さんのデザインは生かされているし、全体の世界観のデザインもお願いしています。小物や服、背景などといったベースとなるものは全部お願いしたと思います。特に服装ですね。多分これが発注したもので一番最初だと思います。キャラ自身は、塩山（紀生）さんのイメージに合わせてますけど。ベースはもう出渕さんのアイデアがかなり入ってますね。演出面でも、出渕さんは「こんなのどう？」ってアイデア出されますんで。その時の演出の面々と相談して、出渕さんのアイデアを結構取り入れていたと思います。

―出渕さんとのやりとりのなかで、何か印象的なことはありましたか。

安藤　テレビからずっとやってる大河原さんのデザインはやっぱり「ボトムズ」の世界観の根元にあるんですよ。メカに関しては特に。出渕さんの仕事は、そこをどこまで今回の作品用にするかっていうことなんです。あまりはみ出ちゃいけないけど、全くはみ出ないわけにもいかない。そこで多分いろいろ悩まれたと思います。スコープドックとかは、すごく決まった方向性があって、入りこむ余地が少ないんですよね。大河原さんのラインを継承しつつ、そこに自分のテイストを入れていくのは大変な作業だったと思います。表立ってそういう様子を見せる方じゃないですが、最終的なデザインに至るまで、いろいろと迷われていたんじゃないですかね。

―メカ以外でのデザインに関して、安藤さんが気づいたことはありますか。

安藤　服飾デザインの方はお好きなようで、結構楽しんでいたみたいですよ。よく回収に行くと、ファッション関係のテレビ番組とかが流れているんです。かなり興味をもたれて見てらっしゃるみたいで、そういうのも昔からよく勉強なさったようですね。肩書はメカデザイナーになっているけど、こういうの考えるの好きなんだよねとおっしゃってた記憶があります。ですから、それ以降もいろんな作品で服飾のデザインとかいろいろやられていますよね。「赫奕」の場合は、もともとの設定がありますんでそれをアレンジしていく作業になるんですが、ディティールや細かい部分をいじっている。そこにご自身のこだわりを盛り込んでいったと思います。ですから、デザイン画に書き込みが多かったですね。ここまでたくさん書く人って珍しいですよ。どうしてもここは入れてほしいとかね。直接演出とデザイナーの出渕さんがお話するっていうのは、電話ではやってましたけど、スケジュールや距離の問題で難しかった。それで、説明したいことは全部書き込んでいったんだと思います。

―出渕デザインの特徴とはどんなところだと思われますか。

安藤　この作品を通して見る感じではどうだろうなあ。中世的でスマートな感じ。ホントは中世ってスマートじゃないじゃないですか。それをスマートに見せてくれるっていうイメージはある。古めかしいというか荘厳な中にも、スマートな感じを残している。大河原さんとはまた違う傾向ですよね。大河原さんのはメカロボットって感じがしますけど、出渕さんのはまた違っていますね。

―出渕さんとはどういう方ですか。

安藤　印象としては気さくな人でしたよ。ちょっとそこ座っててよって。もうちょっとだから待っててよって。そんな感じで気さくだった。そして座っていると、こちらに意見を求め、こうしたほうがいいと言うと、取り入れてくれる。いろいろと細かいところまで描いていただいて。演出側からの相談があっても、ああそうね、って聞いていただいて出してくれる。まあ、そんなに大きな直しがあったっていうわけじゃなかったっていうのもあるんでしょうけど。柔軟に対応のできる方だなと思いましたね。でも中にはこだわって作った部分というのがあって、特に世界観に関わる部分ですね。昔の設定からひっぱってきて、これを使おうと思うと言ったら、それはちょっと、って世界観的にこっちにしちゃおうとかね。それなら俺が描くから、ちょっと待っててと言われたこともありました。他の仕事ではどうかわかりませんが、僕の知っている限り、サンライズ作品で、ここまでドップリと浸かって仕事してもらったのは初めてなんじゃないかなあと思います。僕もそういうのを見ていて面白かったし、仕事に対する姿勢や人柄を含めて、また仕事を一緒にしたいなと思わせる人ですね。

中山浩太郎

「ガサラキ」企画担当
現・サンライズ　企画開発室デスク

―出渕さんにデザインをお願いされた経緯を教えてください。

中山　僕は出渕さんとは個人的にいろいろお付き合いさせてもらっていますけど、一緒にお仕事したのは『ガサラキ』が初めてだったんです。「MS ERA」という本の製作を協力してもらって以来ですね。「アニメの仕事としては、初めてじゃん」っていう話を『ガサラキ』の最初の頃にした覚えがありますね。

まず、「ガサラキ」という話は、現在のものとは大分違ってまして、最初の段階ではTAというのは出てこなかったんですよ。骨嵬が何種類か出てきて、骨嵬同士が戦うという話だったんです。甲冑でありながら多少生物的なところも持った骨嵬を描けるのは出渕さんしかいないんじゃないかな、ということでお願いしました。そこで、出渕さんにお願いするのだったら、メカニックデザイナーというよりは、他のメカデザイナーのコーディネイトまでお願いしたらどうかと意見があったんです。出渕さんのデザイナーを選定する目は確かだし、最終的な統括を出渕さんがやってくれれば問題はないだろうと判断したんです。そこで、全メカデザインの統括とデザイナーの選定を出渕さんにお願いし、出渕さんが声をかけたのが荒巻（伸志）さんと大畑（晃一）さんというわけです。あとストーリーを煮詰めるにあたって、そのストーリーに絡んでくるメカとの関わり方のアイデアも出渕さんから出してもらっています。ディティールの部分とかではかなりアイデアをいただきました。最初はホントにTAチームくらいしかこちらでは考えてなくて、それを自衛隊にしたほうがイイんじゃないかとか、名称は特殊自衛隊にしようとか、そういう部分は出渕さんの方からのアイデアだったと記憶しています。

―具体的にメカデザインでは、どのようなやりとりがありましたか。

中山　ほぼ、作業に関しては問題なく進んでいきましたね。TAのスタイリングはもちろんデザインされてますし、細かいギミックというか、背中にバッテリーパックをしょっていて中に入ってる人間はこんなカタチで、っていうのは出渕さんとか、脚本の野崎（透）さんとかがアイデアを出し、それをミックスして作っていきました。（高橋）良輔さんからはロボットに関してはそんなに細かい注文はなかったです。あんまり大きくなくて建物に入るサイズでどうしてもアルムブラストというヤツで地面に潜りたいっていうのが良輔さんの方からあったんで、それさえ満たしてくれればって感じでした。最初は良輔さんの代表作である「ボトムズ」のATみたいなイメージでいこうか、どうしようか迷っていたんですが、出渕さんにあげていただいたTAの繊細なデザインを見た時点で「ガサラキ」という作品のスタイルが出来た気がしましたね。TAの軽快な動き、歩き方なんかは、出渕さんのデザインに刺激されて、スタッフが作っていったものなんですよ。

―出渕デザインの魅力とは何だと考えられますか。

中山　大河原（邦男）さんのデザインと出渕さんのデザインは同じリアルメカでも違うラインですよね。大河原さんには重厚な鉄というか剛っていうイメージがありますけど、出渕さんのデザインは静であるとか華麗であるという方が似合いますね。出渕さんの描くメカって手、指が細いんですよ。大河原さんが描かれるのは労働者の手というかすごく力強くて、出渕さんのはすごく優しい手というか、華麗な手を描かれるなって思いますね。これはお好きなお芝居の影響でしょうね。僕もお芝居が好きで出渕さんとよく見に行くんですけど、文楽や浄瑠璃とかをすごく勉強されているんです。サンライズ作品じゃないんですが、「パトレイバー」で零式っていうのがあったでしょう。アレの手がビュッと伸びるのとか、零式の顔がパカッと開くとかそういったギミックというのは浄瑠璃で使われるものなんです。そんなテイストをメカデザインに持ち込めるのはデザイナーの中では出渕さんだけかな、っていう気がしますね。メカというよりメカキャラクターをデザインしているからそういうことが考えられるという気がしますね。出渕さんはメカのみならず、制服デザインやキャラクターデザインもできる幅の広いクリエイターさんですよね。「ガサラキ」の作業というのはそんな出渕さんに、メカの部分をメインに置きながら他のいろんな引き出しを貸してくださいってお願いしたということだったかなって思っています。

―出渕さんとはどういう方ですか。

中山　11年くらいお付き合いさせていただいてますけど、ホントに話しやすい方、フランクな方。僕が初めてお会いしたのはまだ20幾つの頃なんですけど、そんな若造の言うこともちゃんと聞いてくれてね。出渕さんじゃなかったらこんなに長く付き合ってもらえなかったかなって思いますし、これでもうちょっと仕事すればもっとイイ人なんですけどねえ。でもホントに出渕さんは慕われてますし、この人は適材適所でこういうふうにって判断して、その通りに人を集めれるというのは出渕さんにやっぱり人徳があるからそういう事ができる。業界の中では、一部で王様とか呼ばれてたりするんですけど、本人は非常に謙虚な方ですよ。普通デザイナーさんって「コレだ」って感じなんだけど、出渕さんの場合は、「こうしたらどうですか」というと「そうかそうか」ってよく聞いていただけるんでそういう意味では非常にやりやすい。大河原さんもそうですけど、コレだけ長く業界にいらっしゃる方なのに、若い人間と同じ目線で付き合えるっていうのが凄いですね。出渕さんが人気デザイナーとなっている部分は、上がってくるデザインが素晴らしいというのは勿論なんですけども、そういう人間性もあるのかなあって思いますね。

INDEX

機動戦士ガンダム　逆襲のシャア

νガンダム …… P04
リ・ガズィ …… P08
ジェガン …… P09
サザビー …… P12
ヤクト・ドーガ …… P14
ギラ・ドーガ …… P16
α・アジール …… P18
ホビーハイザック …… P19
ズック&メッド …… P19
シャア&クエスのノーマルスーツ …… P73
ネオ・ジオン軍火器 …… P86

機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争

NT-1　アレックス …… P06
量産型ガンキャノン …… P10
ジム・コマンド …… P10
ジム・スナイパーカスタム …… P11
寒冷地仕様ジム …… P11
ケンプファー …… P20
ザク改 …… P22
リック・ドムⅡ …… P24
ゲルググJ …… P25
ハイゴッグ …… P26
ズゴックE …… P27
グレイファントム …… P52
ミデア輸送機 …… P53
ユーコンU-99 …… P53
63輸送用大型シャトル …… P53
チベ級重巡洋艦グラーフツェペリン …… P52
ムサイ級軽巡洋艦ヴァルキューレ&ジークフリート … P53
エレカラフ …… P67
バーニィのノーマルスーツ …… P70
クリスのノーマルスーツ …… P70
サイクロプス隊服装 …… P71
連邦軍一般兵士服装 …… P71
ジオン将官 …… P72
ジオン軍士官 …… P73
リーア軍司令官 …… P73
バーニィの銃 …… P86
ジオン水中MS隊 …… P93

機動戦士ガンダムZZ

ガルスJ …… P28
ハンマハンマ …… P28
バウ …… P29
R・ジャジャ …… P30
ズサ …… P30
ドライセン …… P31
カプール …… P31
ラフMS …… P32

新機動戦記ガンダムW

OZ将校の服装 …… P78
OZ士官の服装 …… P79
統一連合将校の服装 …… P78
統一連合士官の服装 …… P79
ホワイトファング制服 …… P80
ゼクスの礼服 …… P80
リリーナ、ノインの礼服 …… P80
リリーナドレス …… P80
学園制服 …… P80
アストロスーツ …… P81

新機動戦記ガンダムW　エンドレスワルツ

マリーメイヤ軍服 …… P84
マリーメイヤ軍兵士 …… P84
マリーメイヤ軍アストロスーツ …… P84
プリベンダー制服 …… P84

ガサラキ

雷電 …… P34
震電 …… P36
月光 …… P37
イシュタルMk-Ⅱ …… P38
骨嵬・朱天 …… P40
骨嵬・克天 …… P43
特自制服 …… P82
特自コネクトスーツ …… P82
シンボルコネクトスーツ …… P83

戦闘メカ　ザブングル

ギャロップ …… P44
その他のWM …… P45
クラブ …… P46
カプリコ …… P46
ドラン …… P47
ドラッド11 …… P47
バルキリ …… P48
レッグ …… P48
小型無人WM …… P48
ホッグ …… P49
ウォーカータンカー …… P49
アースサンダー …… P54
アースハリケーン …… P54
フラッペ …… P55
デラバスギャラン …… P55
ダブルオール級ランドシップ …… P56
ガバン級ランドシップバッファロー …… P57
エンペラー改 …… P58
キャメル …… P58
ゴルゴン …… P59
ホバーヘリ　RRR …… P61
ホバーヘリ　ソアラ …… P61
ホバーヘリ　テスタメントⅢ …… P61
ホバーヘリ　リモートヘリ …… P61
ホバークレーン車 …… P62
兵員輸送用ホバーシップ …… P62
ホバージープ …… P62
ホバーパトカー …… P63
その他のホバーカー …… P63
アクアシップ …… P64
アクアカヌー …… P64
アクアフィッシャー …… P64
スノーモビル …… P65
WM用ボブスレー …… P65
医療トラック …… P66
トレーラー …… P66
設置砲座 …… P68
G.G司令塔 …… P87
アーサーの入るカプセル …… P87

装甲騎兵ボトムズ／赫奕たる異端

エルドースピーネ …… P50
オーデルバックラー …… P50
地上戦艦 …… P60
野戦救急車 …… P66
ジープ、トラック …… P67
戦車 …… P67
防衛用砲台 …… P68
キリコの服装 …… P74
テイタニアの服装 …… P74
ギルガメス軍軍服 …… P75
メルキア軍軍服 …… P75
マーティアル会員の服装 …… P76
ズロー・ラーキンと手下たち …… P77
メルキア拳銃 …… P86
キリコ、テイタニアの武器 …… P86
酒場小物 …… P88
ティタニアの補助脳 …… P88
文字・紋章類 …… P88
冷凍カプセル …… P89
コンプラント …… P90
アレギウム総本山 …… P92

無限のリヴァイアス

航宙士官学校制服 …… P85
軌道保安庁制服 …… P85
惑星間安保理事会制服 …… P85

YUTAKA IZUBUCHI MECHANICAL DESIGN WORKS 1
RIALISTIC WORLD

発行日
2000年9月1日(初版)

企画
松下一美

編集
鈴木アキト（有限会社パッションプレイ）

デザイン
古厩ななみ・吉野智之（有限会社DoPlan）
村崎結華

カバーデザイン
富山高延

取材協力
出渕裕

高橋良輔・井上幸一・堀口滋
安藤清一・中山浩太郎
（株式会社サンライズ）
宮田周治（有限会社スタジオガゼル）

資料協力
株式会社サンライズ
株式会社バンダイ

発行所
株式会社ムービック
〒173−8558・東京都板橋区弥生町77−3
TEL03−3972−1992
FAX03−3972−1235

発行者
藤井春彦

本書掲載記事ノ無断転載ヲ禁ズ

©サンライズ・創通エージェンシー
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©サンライズ
©サンライズ・テレビ東京

©2000　出渕裕／MOVIC

